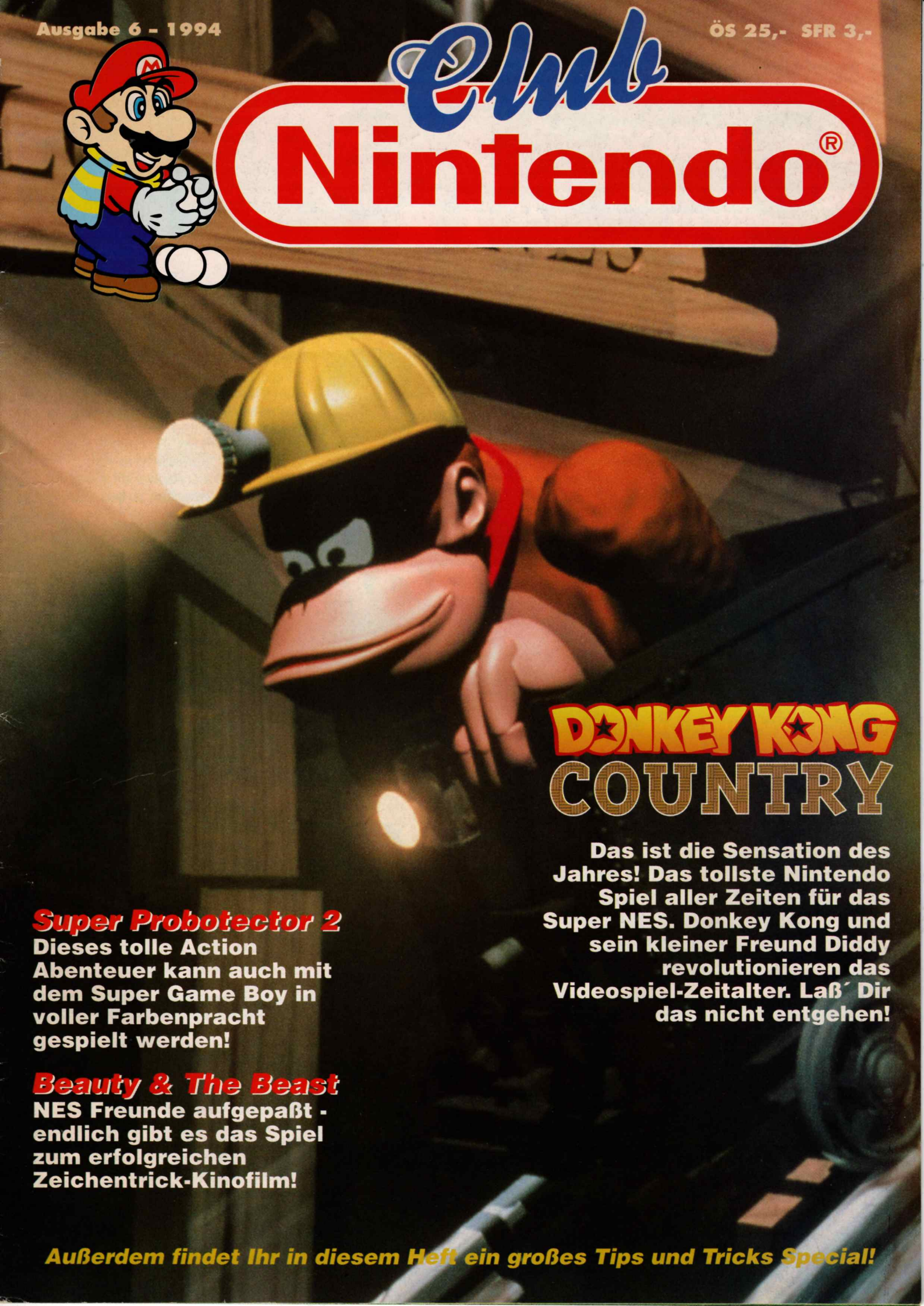
Ausgabe 6 - 1994

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®



DONKEY KONG COUNTRY

Das ist die Sensation des Jahres! Das tollste Nintendo Spiel aller Zeiten für das Super NES. Donkey Kong und sein kleiner Freund Diddy revolutionieren das Videospiel-Zeitalter. Laß´ Dir das nicht entgehen!

Super Probotector 2

Dieses tolle Action Abenteuer kann auch mit dem Super Game Boy in voller Farbenpracht gespielt werden!

Beauty & The Beast

NES Freunde aufgepaßt - endlich gibt es das Spiel zum erfolgreichen Zeichentrick-Kinofilm!

Außerdem findet Ihr in diesem Heft ein großes Tips und Tricks Special!

DANIEL JANES

Alter: 12 Land: Österreich Lieblingsspiele: Flashback, Lost Vikings, Super Mario Kart Höchstpunktezahlen: 22 Spiele beendet, darunter Super Mario World, Super Mario All Stars etc. Hobbies: Computerspielen, fernsehen, Musik hören, Schach spielen, lesen. Größter Wunsch: Spieleprogrammierer zu werden.

KLAUS GASSER

Alter: 7 Land: Österreich Lieblingsspiele: Aladdin, Tom & Jerry, Super Mario Land, Duck Tales, Tetris Hobbies: Fußball, Tischtennis. Größter Wunsch: Einmal eine Spielkassette zu erfinden und einmal Disneyland zu besuchen.

RICK RABISER

Alter: 11 Land: Österreich Lieblingsspiele: Sim City, Turtles in Time, Super Mario World Höchstpunktezahlen: Sim City: 148.000 Einwohner, Super Mario World 92 Leben Hobbies: Nintendo spielen, Sport, Briefmarken und Sticker sammeln. Größter Wunsch: Reich zu sein!!!

STEFAN HUBER

Land: Österreich Lieblingsspiele: Flintstones, Super Mario World, King of the Zoo Höchstpunktezahlen: SIm City nach 52 Jahren Megametropole, Flintstones und Super Mario World beendet. Hobbies: Mein SNES, Fußball und Landhockey. Größter Wunsch: Nach Amerika auszuwandern und viele SNES Kassetten zu besitzen.

SPIELERPROFILE

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

ILIJA ANDELIC

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Shadow Warriors, Turtles, Mega Man, Battletoads, Action in New York Höchstpunktzahlen: Bei Turtles 2 und Battletoads Hobbies: NES Spielen, Basketball, Faulenzen und Lesen Grösster Wunsch: Gesund leben, dass die Menschheit mehr Sorge zur Welt trägt und steinreich zu sein!

WOYTEK KUPSC

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Sim City, Dragonball Z, Tetris, Zelda III, Zelda für den Game Boy Höchstpunktzahlen: Zelda III beendet, Streetfighter II im Mode 7 beendet und vieles mehr Hobbies: SNES und Game Boy spielen, Vélo fahren, Ping-Pong und Hockey spielen Grösster Wunsch: Den Super Game Boy besitzen und das nächste Jahr auch die angekündigte 64Bit Konsole von Nintendo.

SACHA HAGMANN

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: SML1, 2 und 3, Blades of Steel Höchstpunktzahlen: SML1 bis 3 beendet, Blades of Steel und Nintendo World Cup ebenfalls beendet Hobbies: Schwimmen, Radfahren, Game Boy spielen, Musik hören Grösster Wunsch: Alle Spiele für den Game Boy zu besitzen.

ROLF STÜHLINGER

Alter: 14 Land: Schweiz Lieblingsspiele: NHL Hockey 94, Fifa International Soccer, Shadowrun Höchstpunktzahlen: Fast alle 12 SNES-Spiele, die ich besitze, innerhalb einer Woche durchgespielt Hobbies: SNES spielen, Fussball und Hockey Grösster Wunsch: Programmierer oder Grafiker bei Capcom werden.

Club Nintendo®

SOMMARIO

SUPER NINTENDO REVIEWS

DONKEY KONG COUNTRY 6
EARTHWORM JIM 13
ANIMANIACS 14
STREET RACER 16

SUPER NINTENDO TIPS

PAWS OF FURY 10
TINY TOONS SPORTS 12

GAME BOY REVIEWS

TARZAN 20
SPACE INVADERS 21

GAME BOY TIPS

PROBOTECTOR 2 18

NES REVIEWS

BEAUTY AND THE BEAST 22

TIPS SPECIAL

TIPS UND TRICKS SPECIAL 24

UND

SPIELERPROFILE 2
HITLISTEN 4
LOGIK SPIELE 5
GRAFFITI 30

Fast haben wir es geschafft. Das Jahr 1994 ist beinahe vorüber. Freut Ihr Euch schon auf Weihnachten. Der perfekte Zeitpunkt, um sich noch einige neue Nintendo Kassetten als Weihnachtsgeschenk zu wünschen. Wir liefern Euch selbstverständlich die aktuellen Neuerscheinungen, aber auch ein Tips und Tricks Extra.

Auf dem Super NES stellen wir Euch ***Donkey Kong Country*** vor. Dieses Spiel stellt alles in den Schatten, was es bisher auf dem Markt gegeben hat. Auf vier Seiten zeigen wir Euch, was Nintendo aus dem ältesten aller Nintendo Helden gemacht hat!! Echt sehenswert! Auch die ***Tiny Toons*** sind wieder einmal vertreten, die sind diesmal besonders sportlich gestimmt. Einige neue Zeichentrickhelden kann man in Animaniacs kennenlernen. Heiße Rennaction gibt es bei ***Street Racer***, das sicher alle Mario Kart Fans vom Sessel

reißen wird! Wer mehr auf witzige Kampfaction steht, wird seine reine Freude an ***Paws of Fury*** haben - wir sind jedenfalls begeistert davon!

Die NES Fans kommen in den Genuß eines Disney Titels. Wir stellen ***Beauty & The Beast*** für die 8-Bit Konsole vor. Leider haben uns die Muster von Aladdin und Lion King für das NES nicht rechtzeitig für diese Nummer erreicht, aber wir holen das natürlich ehestmöglich nach.

Probotector 2 und ***Space Invaders*** sind zwei Game Boy Spiele, die auch speziell für den Super Game Boy konzipiert wurden. Ihr könnt sie also in voller Farbenpracht auch auf dem TV-Bildschirm genießen. ***Tarzan*** gibt es "nur" für den Game Boy, aber Spaß macht auch dieses Spiel!

Sechs Seiten voller Tips und Tricks sollten all jenen weiterhelfen, die mit dem einen oder anderen Spiel noch Schwierigkeiten haben.

Wir alle vom Club Nintendo wünschen Euch ein schönes und geschenkereiches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Jahr 1995!! Wir sehen uns!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1994 Nintendo Co. Ltd.
All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario.
Verleger: John Fletcher.
Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.

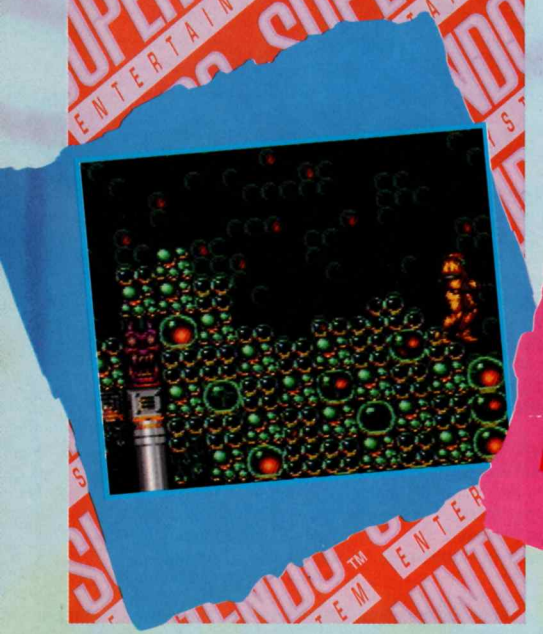
Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel
Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

HITLISTEN

SNES

1. Mortal Kombat 2
2. Dschungelbuch
3. Super Metroid
4. Die Schlümpfe
5. Super Mario Kart
6. Super Mario All Stars
7. The Flintstones
8. Top Gear 2
9. Zelda III
10. Mega Man X

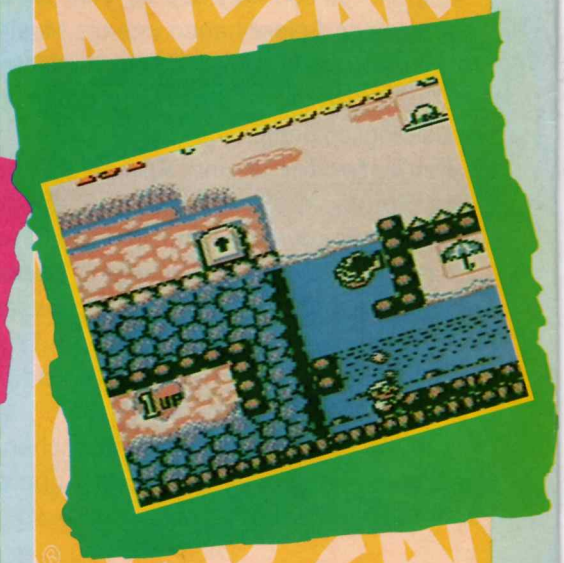


NES

1. Dschungelbuch
2. Die Schlümpfe
3. Super Mario Bros. 3
4. Tiny Toons 2
5. Kirby's Adventure
6. Pac Man
7. Mega Man IV
8. Mario & Yoshi
9. Dr. Mario
10. The Jetsons

GAME BOY

1. Donkey Kong
2. Wario Land - SML3
3. Super Mario Land
4. Dschungelbuch
5. Die Schlümpfe
6. Mortal Kombat
7. Power Rangers
8. Tiny Toons 2
9. Legend of Zelda
10. Duck Tales 2



LOGIK-SPIELE

Was uns noch fehlt in unserer Serie über die verschiedenen Spelarten sind ... logisch, die Logik-Spiele. Tetris sagt wohl allen Nintendo-Fans etwas. Für die meisten ist es das Einstiegsspiel, über das sie sich für Videospiele begeistern. Das ist auch sehr verständlich, denn Tetris bietet wirklich super Spielspass. Uns "Clüblern" ist jedenfalls noch niemand begegnet, der Tetris nicht mag. Ebenfalls ist uns noch niemand über den Weg gelaufen, der Level 9 im Spiel B mit 5 Reihen geschafft hätte. Eine Bildschirmaufnahme der darauf folgenden Spezial-Runde würde uns echt interessieren!

Inhaltskriterien

Diese Punkte muss ein Spiel erfüllen, damit es zur Kategorie "Logik" gehört:

- Nur wenn eine Aufgabe gelöst ist, oder eine gewisse Punktezahl erreicht wurde, gelangt man ins nächste Level oder zu einem höheren Schwierigkeitsgrad.
- Logikspiele leben nicht von einer Spielfigur. Wenn eine im Spiel vorkommt, bekleidet sie meist nur eine Nebenrolle. Der Schwerpunkt der Logikspiele liegt eindeutig in der Aufgaben- und Levelgestaltung.
- Logikspiele sind äusserst selten vom Spielumfang her begrenzt. Durch den ansteigenden Schwierigkeitsgrad enden sie eher durch Fehler des Spielers und kaum wegen des Erreichens des Softwareendes.

Software-Kriterien

Optionsmenue
Durch das Einstellen des Schwierigkeitsgrades wird das Logikspiel an die Fähigkeiten des Spielers angeglichen. Meist hat der Spieler gleich zu Beginn die Wahl, auf einer höheren Schwierigkeitsstufe einzusteigen.

Speicher oder Passwort
Bei mehreren Unterarten des Logikspieles sind Speichermöglichkeiten oder Passwörter unerlässlich und ermöglichen das Abspeichern der erreichten Spielstände.

Item- oder Funktionsleiste
Im Verlauf des Spiels zeigt eine Leiste dem Spieler alles Wichtige an Informationen und ermöglicht das schnelle Abrufen von Funktionen, die für das Spiel unerlässlich sind.

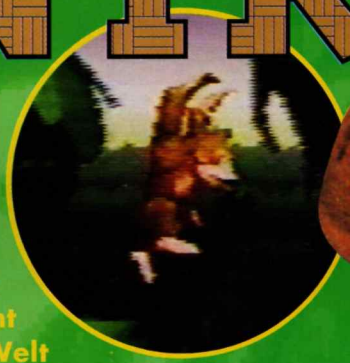
Schwierigkeitsgrad
Steigert sich bei allen Logikspielen kontinuierlich im Verlauf des Spiels.

Beispiele

Tetris ist schlichtweg der Klassiker der Logik-Spiele. Durch die einfache Gestaltung und den leicht verständlichen Spielablauf, ist Tetris zum Aushängeschild der Logikspiele geworden. Das einfache Spielprinzip findet weltweit Nachahmer und Anklang. Der Tetris-Erfinder ist der russischer Mathematiker Alexej Patschnitnow. Der Name Tetris kommt vom griechischen Wort "tetra", was "vier" heisst. Bei Tetris ist also sogar der Name logisch, muss man doch immer vier Reihen zusammenbringen.

Auf dem NES ist die Lolo-Reihe wohl die meistbekannte Vertreterin des Logik-Genres. Die Lolo-Spiele stellen sich durch Umfang und Schwierigkeitsgrad an die Spitze der NES-Logikspiele. Weitere Beispiele, die Euch sicher allen bekannt vorkommen sind Yoshi's Cookie, Dr. Mario, Boxxle und Shanghai II.

DONKEY KONG COUNTRY



Das ist wirklich das beste Spiel, das Du jemals in der Hand gehabt hast! Es hat einfach alles - Sound der Superlative, atemberaubende Spielszenen und Grafiken, von denen man bisher nur träumen konnte! Man muß es wirklich sehen, um es zu glauben, also, warte nicht länger - schaue Dir das beste Spiel der Welt selbst an - JETZT!

FAMILIE KONG

Auf einer großen tropischen Insel wohnt Donkey Kong, der König der Affen und des Dschungels mitten im Urwald. Aber er ist nicht der Donkey Kong vergangener Tage; dieser Supergorilla ist der Sohn des Helden der klassischen Nintendo Abenteuer. Er sieht auch ein bißchen anders aus und beherrscht eine Menge neuer Bewegungen und Möglichkeiten.

Kongs Vater, Cranky Kong, lebt ebenfalls auf der Insel, aber ist bereits alt und ein bißchen traurig. Er lebt allein in seinen verschiedenen Häusern und obwohl er etwas altmodisch und mit der Vergangenheit verbunden ist, liebt er Besuche und kann dabei seinem Sohn und Erben zwischen seiner üblichen Jammerei auch gute Tips geben. Diese können sich oft als lebenswichtig herausstellen, denn Donkey Kong kann sie auf seiner Reise gut gebrauchen. Cranky taucht zwar nur selten im Spiel auf, aber er ist ein origineller und witziger Typ, der sich dauernd über den Fortschritt und im speziellen über Videospiele beklagt. Das ist eine lustige Abwechslung zwischen den wichtigen Ratschlägen, die er erteilt.

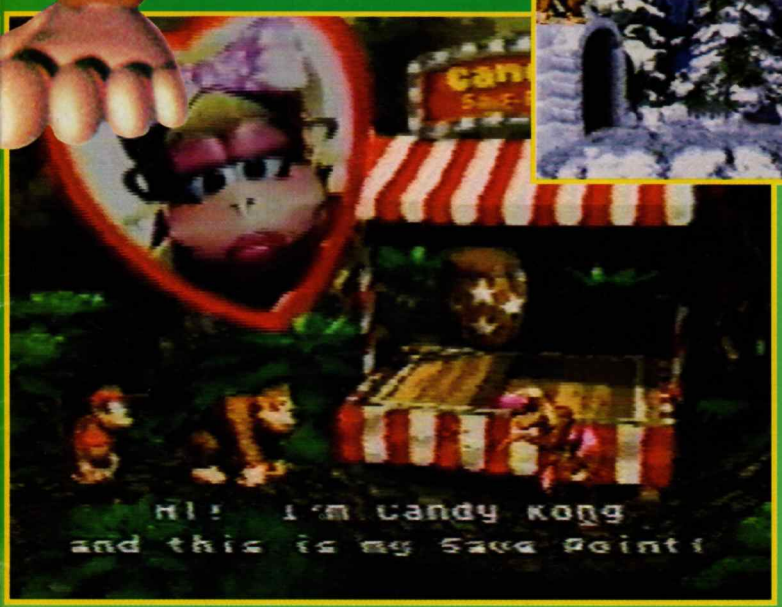
Es gibt aber auch noch andere Familienmitglieder. Funky Kong ist ein Partytiger, der am liebsten auf einem der zahlreichen schönen Strände der Insel herumlungert. Er ist ziemlich auffällig mit seiner dunklen Sonnenbräune und den getönten Gläsern seiner modischen Sonnenbrille. Trotz seiner Faulheit kann er Donkey Kong ein nützliches Flugservice bieten, um über die ganze Insel zu gelangen. Wie Cranky verteilt auch er gute Ratschläge.

Die nächste ist Candy Kong. Sie ist Donkey Kongs beste Freundin und obwohl es viele Spekulationen über ihre und Kongs gemeinsame Zukunft gibt, existieren laut Kong keine konkreten Hochzeitspläne.

Schließlich gibt es da noch Diddy Kong, das jüngste Mitglied der Familie. Er möchte am liebsten einmal ein Videospielheld werden, wie Donkey. Vielleicht bekommt er ja in diesem Spiel die Gelegenheit Ruhm und Reichtum zu verdienen!

EINE STÜRMISCHE NACHT

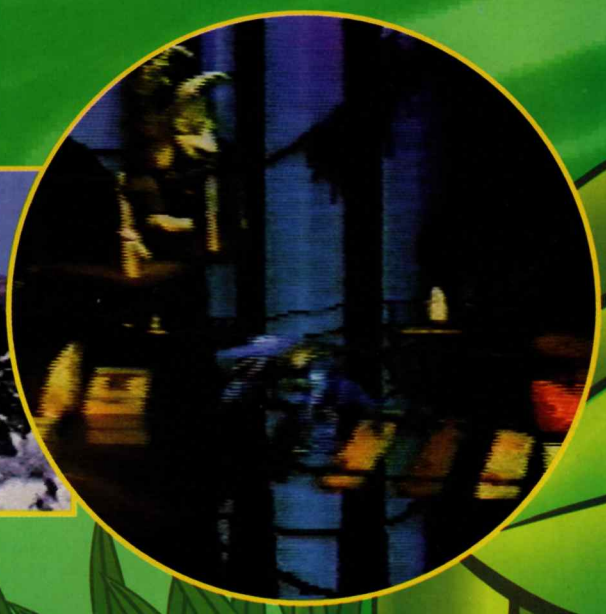
Dunkle Wolken hängen über der Insel von Donkey Kong Country. Blitze zucken am Himmel und erleuchten kurz den dunklen und geheimnisvollen Dschungel. Der kleine Diddy hat eine schreckliche Nacht erwischt, um den Bananenvorrat zu bewachen, während der Sturm über ihm wegzieht. Seine Wache dauert noch bis Mitternacht, dann löst Donkey Kong ihn ab. Bis dahin muß er aber noch auf dem Posten bleiben und warten ob der Sturm vorüberzieht. Der ist aber seine geringste Sorge. Draußen in der Dunkelheit lauern die Kremling Banditen und wie immer wollen sie versuchen, so viele Bananen wie möglich aus dem Vorrat zu stehlen.



Plötzlich sieht Diddy die glänzenden Augen der Kremlings in der Dunkelheit. Sie verstecken sich im Unterholz und noch bevor er Alarm geben kann haben ihn diese Kreaturen überwältigt und in ein Faß eingesperrt, das sie grob ins Gebüsch werfen. Sie laden eilig die Bananen auf ihre Karren und verschwinden mit dem gesamten Vorrat in die Nacht. Ihre Gier ist aber so groß, daß sie eine Spur von Bananen hinterlassen, die von den Karren fallen. Nun ist alles bereit für ein spannendes Spiel!

AM NÄCHSTEN MORGEN

Das ist der Stand der Dinge, als Kong am nächsten Morgen aufwacht und Cranky sieht, der wütend über den Verlust der Bananen ist. Der alte Affe versorgt Donkey Kong mit der Neuigkeit, daß alle Bananen weg sind und auch der kleine Diddy verschwunden ist. Ein schwerwiegendes Problem! Was wird er nun machen? Die Suche geht also los - und Donkey Kong muß sich darauf vorbereiten, auch die entlegensten Stellen der Insel von Donkey Kong Country zu erforschen!



AUF DER INSEL

Kongs Reise führt ihn über die gesamte Insel von Donkey Kong Country. Ein Großteil der Insel ist zwar mit Urwald bedeckt, aber es gibt auch andere Teile, wie den Pinienwald auf den Hügeln und die schneebedeckten Bergspitzen. Diese Bergregionen sind wahrscheinlich die gefährlichsten Gebiete der Insel, mit zahlreichen verlassenen Minenschächten, natürlichen Tunnels und Höhlen.

Rund um die Insel befinden sich eine Reihe von tropischen Lagunen. Diese besitzen ebenfalls interessante Gefahren, denn sie werden von einer ganzen Reihe Feinde bevölkert, wie z.B. Haien, Piranhas, tödlichen Tintenfischen und Quallen.

Tief im Urwald befindet sich die verlassene Stadt der hölzernen Plattformen und Hütten, die in den höchsten Baumkronen des Waldes erbaut wurde.

Andere gefahrvolle Gebiete sind die riesigen Fabriken. Sie sind schon lange stillgelegt worden, doch die Sicherheitsvorkehrungen vergangener Jahre gibt es nicht mehr. Hier muß man auf brennende Ölfässer, elektrische Anlagen und baufällige Plattformen achten. Betreten dieser Industrieanlagen erfolgt nur auf eigene Gefahr!

Die ursprünglichen Bewohner der Insel sind weggezogen und deshalb wird das ganze Gebiet von den gefürchteten Kremlings und ihren Freunden bevölkert. Jeder, der sich in ihr Gebiet wagt, wird aus dem Hinterhalt überfallen und auf unfreundlichste Weise begrüßt. Das ist kein leichtes Leben!

ENTWURF DES SPIELS

Alle Szenen und Spielfiguren in Donkey Kong Country haben ein neues spektakuläres und realistisches 3-D Aussehen. Wie wurde diese neue Entwicklung verwirklicht?

Die englischen Spielentwickler von Rare haben die letzten vier Jahre damit verbracht, die Technik mit der man komplexe 3-D Bilder in Computerbilder, die für eine Spielkonsole geeignet sind, weiterzuentwickeln. Nintendo, immer in vorderster Front, wenn es um neue Software-Entwicklungen geht, hat bald die großen Möglichkeiten dieser Technik erkannt. Rare hat die grafischen Möglichkeiten entwickelt und Nintendo hat sich zusammen mit der Nummer Eins auf dem Grafiksektor, Silicon Graphics (diese Firma hat auch die unglaublich realistischen Dinosaurier für den Film Jurassic Park entwickelt), auf die Geschichte und die Figuren gestürzt. Diese Kombination hat die digitale Grafiktechnik einen riesigen Schritt nach vorne gebracht.

EIN NEUES LEBEN FÜR DONKEY KONG

Sobald die Techniken und Möglichkeiten erkannt waren, entschied sich Nintendo dafür, Donkey Kong zu neuem Leben zu erwecken und ihn als Hauptfigur in einem neuen Spiel einzusetzen. Obwohl er ein altgedienter Charakter ist, hat Donkey Kong nicht den Bekanntheitsgrad von Mario und seinen Freunden. Das heißt, eine ganze Reihe von neuen und innovativen Bildern, Szenen und Situationen mußte geschaffen werden. Kongs Familie wurde erdacht, um ihm ein passendes Umfeld zu geben und die reptilienartigen Kremlings, die eigentlich in ein anderes Spiel gehören sollten, wurden als die Feinde von Kong eingesetzt. Sie und eine große Auswahl an anderen Spielfiguren geben dem Titel Abwechslung und steigern die Spielspannung. Dadurch wird das Ganze fast unwiderstehlich! Cranky ist besonders nett dargestellt, denn er hilft der jüngeren Generation durch seine Erfahrungen von vielen Jahren in den Spielhallen weiter.

EIN TOLLER START

Donkey Kong Country ist nur der Anfang einer neuen Generation von Videospielen im neuen Look. Aber was für ein Anfang! Das Spiel setzt die Standards für die Zukunft. Mache Dir selber eine Freude und setze dieses Spiel ganz oben auf Deine Wunschliste für Weihnachten!

PAWS OF FURY

Eine Sache zu Anfang: die beste und wahrscheinlich einzige Chance, die Du bekommst, um ein Brutal Großmeister zu werden ist, den besten Kämpfer für diese Aufgabe auszuwählen. Sie sind alle außergewöhnliche Kämpfer, aber es gibt einen, der sie alle bei weitem übertrifft - Kendo Coyote. Er hat einfach alles: kräftige Kombinationen, tolle Geschwindigkeit und die Fähigkeit ordentlich einzustecken. OK, es gibt Spielfiguren die viel schneller sind, mehr Kraft haben etc., aber Du wirst keinen besseren Allrounder finden. Glaube mir!

Kendo muß seinen Kampfstil je nach dem Gegner, der ihm gegenübersteht, anpassen. Eine generelle Strategie, die man gegen alle Gegenspieler benutzen kann, ist der fliegende Kick, gefolgt von einem harten Kick in die Mitte und einem Fußtritt am Boden. Es ist auch unbedingt notwendig, im Nahkampf eine Reihe von schnellen Schlägen zu plazieren. Hier ist eine Aufstellung der größten und flauschigsten Kämpfer, die man je gesehen hat.

Ivan der Bär

Dieser schwerfällig Krieger ist so langsam, daß Du kein Problem haben solltest, ihn zu besiegen. Variiere einfach Deine Bewegungen von hohen und tiefen Kicks und Schlägen, sowie zwischendurch einer Fußangel - dann solltest Du gar kein Problem haben.

Tai Cheetah

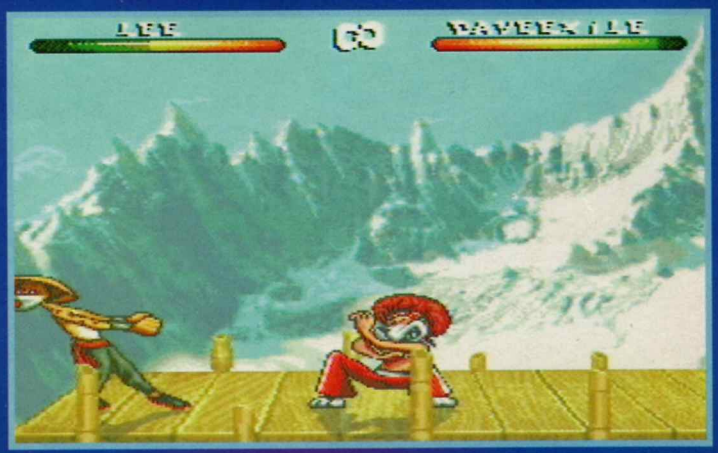
Der Tai Cheetah Meister ist blitzschnell und ein tödlicher Feind. Doch trotz all seiner Kampfschläue scheint er sich unter einem Hagel von Kicks doch nicht wohlzufühlen. Verwende Dein gesamtes Kick-Arsenal gegen ihn, um ihn nach hinten zu drücken, dann kann er Dir fast nichts entgegensetzen.

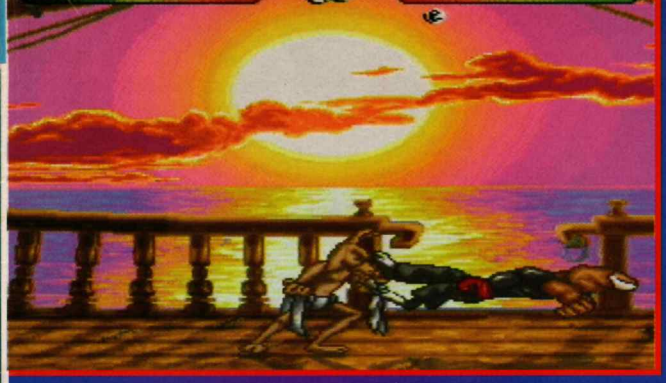
Rhei Ratte

Es gibt nur eine Taktik, die gegen diesen kraftvollen Kämpfer Erfolg hat und das ist, ihn sofort in eine Ecke zu drängen. Dann beschäftige ihn mit einem Wirbel von Schlägen. Bleibe immer in Bewegung, um seinen Gegenangriffen auszuweichen und wenn Du Deine Schläge korrekt getimt hast, kann er gar nicht zurückschlagen.

Prinz Leon von Kenia

Es ist ein sehr praktischer Kämpfer. Sei vorsichtig, denn er ist sehr schnell. Wenn Du mit ihm in den Nahkampf trittst, bist Du ganz sicher der Verlierer. Bleibe auf Distanz und gib ihm eine Reihe von verschiedenen Kicks, aber lasse Dich auf keine Handgemenge ein. Triff ihn nur ein- oder zweimal und ziehe Dich dann zurück, um die Situation zu überblicken.





Kung Fu Bunny

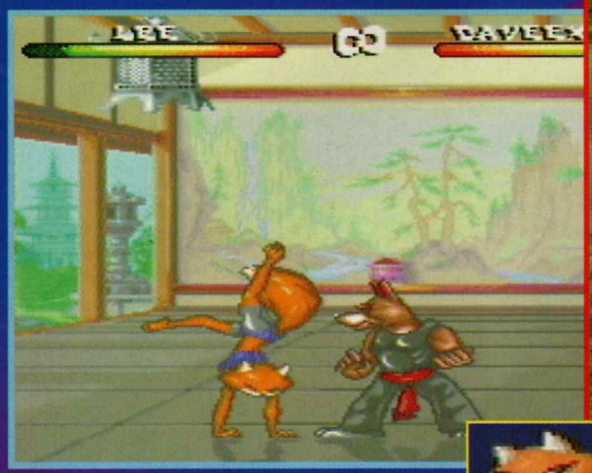
Tiefe Schläge sind hier an der Tagesordnung: Fußangeln, tiefe Kicks und tiefe Schläge. Jage ihn mit einem fliegenden Kick zurück und springe dann in einen Nahkampf.

Kendo Coyote

Halte ihn mit fliegenden Kicks auf Distanz und verwende eine gute Kombination von hohen und tiefen Tritten. Deine Fußangeln können besonders effektiv sein, wenn Du sie zur richtigen Zeit ansetzt. Wenn Du ihm zu nahe kommst, versuche es mit einer Reihe von Schlägen. Er kann sich nicht rechtzeitig erholen.

Dali Llama

Dieser Kerl beherrscht mehr Spielzüge als ein Schachweltmeister. Der einzige Weg ihn zu besiegen ist, ihn mit jedem Schlag, den man kann zu treffen. Lasse ihn nie ausruhen, gehe immer auf ihn zu und kämpfe, was das Zeug hält!



Foxy Roxy

Die Expertin aus Penjat Silat ist extrem wendig und die beste Strategie ist in der Luft zu bleiben. Gehe zurück und warte, bis sie ihre erste Bewegung macht, dann starte plötzlich eine kurze Attacke mit zwei oder drei Schlägen und ziehe Dich wieder zurück. Wie bei Prinz Leon gilt, lasse Dich nicht auf einen Faustkampf ein, denn da ist sie einfach die Schnellere. Denke daran, schnell rein und schnell wieder zurückziehen.

Wenn Dir die ganze Action zuviel ist und Du ohne schwitzende Finger in einen höheren Level gelangen willst, gibt es hier eine Liste aller Paßwörter, die Du brauchst, um Großmeister zu werden. Suche Dir einfach den gewünschten Gürtel aus und schon geht´s los, einfach nicht?!

Paßwörter

Weißer Gürtel	F WT!9▲B●●●●●C▲DKK	Erster Dan	D299▲JB●●Q●F■KGK
Roter Gürtel	F WT!9FB●▲●●●C▲DPK	Zweiter Dan	D299FJB▲●Q●F■KLK
Gelber Gürtel	F WT!9GB●▼●●●C■▲FM	Dritter Dan	D299GJB▼●Q●F■KQL
Oranger Gürtel	F WT!9HB●M●●●C■▲KM	Vierter Dan	D299HJBM●Q●F■KVL
Grüner Gürtel	F WT!9▲F●Q●Q●D■GC+	Fünfter Dan	D299▲NBQ●Q●F■K0L
Blauer Gürtel	F WT!9FF●■B●●D■GYN	Sechster Dan	D299FNB■B●●F■KQL
Brauner Gürtel	F WT!9GF●YB●●D■G3N	Großmeister	D299GNB2B●●F■K2L
Schwarzer Gürtel	F WT!9HF●2B●●D■GC+		

TINY TOONS wild & wacky sports

Hier ist ein kurzer Führer durch die Schwierigkeiten des neuesten Konami Produktes für das SNES "Tiny Toons - Wild ´n Wacky Sports". Falls Du es noch nicht erraten hast, handelt es sich hier um eine Sportsimulation mit vier der beliebtesten Toons Figuren, die gegeneinander antreten und alle hoffen, die Million Dollar als ersten Preis zu gewinnen. Buster Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil und Babs Bunny betreten die Bühne, um einen vielversprechenden und spannenden Wettkampf auszutragen.

Wenn Du es manchmal etwas schwierig findest, Dich für die einzelnen Stufen zu qualifizieren, lies Dir folgendes gut durch.

Hühnerlauf

Gefährlich, aber lustig! Nimm Deinen Mut zusammen und zeige, wie nahe an den Rand der Klippe Du laufen kannst, um gerade noch rechtzeitig zu stoppen. Es gibt keinen Grund, hier zu klug sein zu wollen, mache nicht zu viel. Wenn die Anzeige tieforange wird und der Zeiger auf ein Uhr zeigt, lasse das elastische Band los! Sobald Du am 10m Schild vorbei bist, solltest Du die Bremse betätigen. Es ist besser, ein paar Sterne liegenzulassen, als von der Klippe abzustürzen und einen Versuch zu verlieren.

Skirennen

Rase nicht einfach vor Deinen Konkurrenten her, denn Du wirst unweigerlich in ein Hindernis fahren. Bleibe weiter hinten und sammle einfach alle losen Flaggen auf, die die anderen zurücklassen. Es scheint auch am besten zu sein, in die Flaggen hineinzuspringen, denn dadurch kannst Du genauer fahren und hast mehr Zeit wieder in Position zu gehen.

Eiscremewerfen

Egal, in welcher Stufe Du gerade spielst, Du solltest hier eigentlich kein Problem mit der Qualifikation haben; es ist bei weitem der leichteste Wettbewerb. Du kannst nur Probleme bekommen, wenn Du zu weit an den Rand des Bildschirms kommst. Bleibe immer so weit wie möglich in der Mitte und nimm die Ziele ins Visier, sobald sie auftauchen. Wenn Du zu weit nach außen zielst, kommst Du nicht schnell genug an das nächste Ziel.

Untertassenwerfen

Warte wieder, bis die Schlaganzeige rot wird. Es ist die bessere Methode, einen guten ersten Wurf hinzulegen, um dann beim zweiten Wurf alles riskieren zu können. Ein Winkel von vierzig Grad sollte erreicht werden. Wenn Du nach dem ersten Versuch die Qualifikationsweite gerade nicht erreicht hast, schleudere die Untertasse beim zweiten Versuch ins Netz, mit dem "Netz Bonus" solltest Du gerade genug Punkte zusammenbekommen, um das Ziel zu erreichen.

Hindernislauf

Weiche nach links und rechts aus, immer in der Hoffnung, einige wertvolle Extrapunkte einzusammeln. Springe dauernd herum, denn das ist bei weitem der beste Weg, um Hindernissen auszuweichen und einen guten Vorsprung gegenüber der Konkurrenz zu bekommen.

EARTHWORM JIM

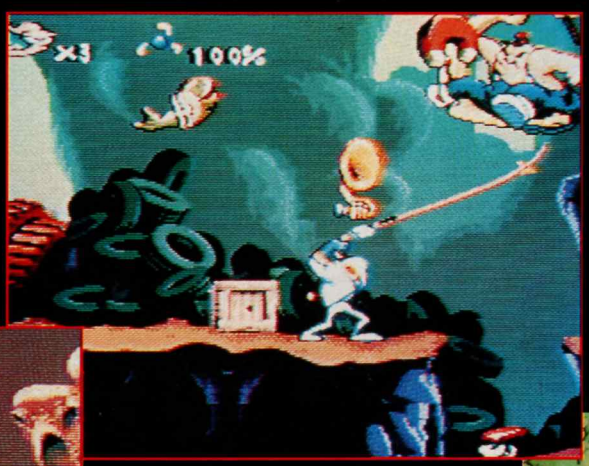
Der Wurm hat sich gewendet! Earthworm Jim ist ein brandneuer, verrückter Bursche aus der surrealen Phantasie der Erfinder von solchen Klassikern, wie Dschungelbuch und Cool Spot. Nach der Trennung von der alten Firma Virgin und der Gründung der neuen Firma Shiny Entertainment, haben die Entwickler wieder einen atemberaubenden Tophit gelandet. Earthworm Jim ist ein 24 Meg Plattformspiel mit dem Unterschied - die Hauptrolle spielt nämlich ein ganz alltäglicher Erdwurm!

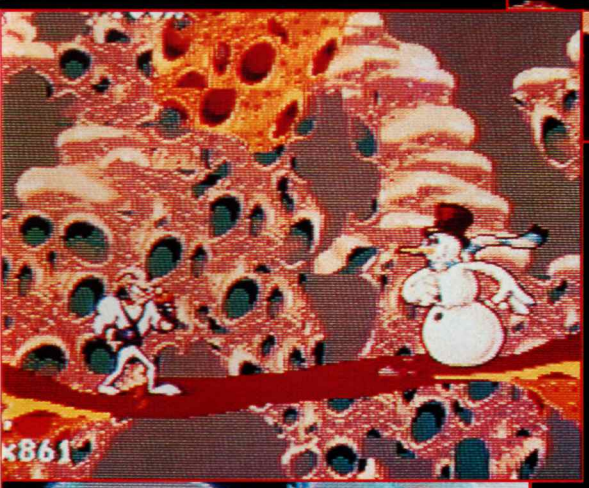
DIE KLEIDER WECHSELN

Jims weltliche Erscheinung verändert sich, als er über einen kybernetischen Kriegsanzug stolpert, oder besser gesagt, darunter wegkriecht, der auf die Erde gefallen ist. Dieser magische Anzug krempelt sein Leben vollständig um und läßt Jim sich wie Rambo fühlen! Unser waghalsiger Erdreichbewohner schreitet, hüpft und springt nun von Baum zu Reifenberg und wechselt Unhöflichkeiten mit den eigenartigen Bösewichten des galaktischen Terroristenkonsortiums, das unter dem Namen "Queen" bekannt ist.

ZIEMLICH VERRÜCKT!

Wenn surreale und verrückte Spiele Deine Schwäche sind, dann wirst Du Earthworm Jim lieben. Sieh Dir nur einmal diese erstaunlichen Bilder an! Die meiste Action basiert auf den Plattformen, wo Jim sich durch mehr als 30 Levels bewegen und unterwegs auch noch Juwelen und Kraftverstärker einsammeln muß. Es gibt aber zahlreiche Rätsel zu lösen. Eine typische Szene zeigt Jim, wie





er einen Kühlschrank mit einem Blaster beschießt, ihn dann auf das andere Ende einer Wippe fallen läßt, um damit eine Kuh in den Himmel zu schicken. Das ist definitiv für die Salvador Dali Liebhaber unter Euch!

Leider wissen die meisten der unheimlichen Gestalten, die die verschiedenen Zonen bewohnen, Jims Erscheinung nicht zu würdigen. Die Hunde wenden sich sofort den weicheren Teilen seines Körpers zu und die Vögel versuchen ihn an den Haaren zu ziehen. Die kann man aber in einer Federwolke wieder verschwinden sehen.

Die Haupt-Bonuslevels sind sehr unterschiedlich. In einem Level muß Jim gegen die Uhr ein Unterwasserrennen zu einem anderen Teil des Gebäudes in einem kleinen U-Boot gewinnen. In einem anderen trudelt er auf einem Raketenrad einen 3-D Tunnel hinunter, jagt die böse Psy-Kuh, während er Blasen einsammelt, oder wagt sogar einen Bungee-Sprung Kampf, wo er das Seil seines Gegners durchtrennen muß, während sie beide auf ein schreckliches Sumpfmonster zurasen, das unten auf sie wartet. Das ist wirklich verrückt!

IST ES DAS WERT?

Die Animation und die Sorgfalt im Detail, wie z.B. die zwinkernden Augen des Hauptdarstellers, sind unglaublich. Andere Dinge, wie die Sonne im Hintergrund, die die Sicht beeinträchtigt zeigt, daß viel Zeit in die richtige Präsentation des Spiels gesteckt wurde. Auch der Spielspaß ist grandios - was Jims Körper alles mitmacht, um zu überleben ist einfach erstaunlich. Dieser neue Standard der Animation wird durch die Shiny Entertainment Animation Technik möglich. Earthworm Jim ist ein Softwaretitel der absoluten Spitzenklasse, mit Graphiken, die sogar besser sind, als in Dschungelbuch und einer Spielbarkeit, die Cool Spot in den Schatten stellt. Eines der verrücktesten und fortgeschrittensten Spiele, die es je für eine Konsole gegeben hat. Wenn Du es verpaßt, wirst Du Dir nie verzeihen können!

SNES REVIEW

SELECT START

SPIELTITEL	EARTHWORM JIM
HERSTELLER	VIRGIN
STIL	ACTION/ADVENTURE
SPIELER	EINER

INFO

Verrückte Zeichentrick-Abenteuer scheinen ein gutes Thema für Spiele zu sein und dieses hier ist wirklich verrückt! Es handelt von einem Studio für Zeichentrickfilme und von einem Team das aus drei Helden besteht, die ein Film-Script wiederbeschaffen müssen. Oh ja, und gleichzeitig müssen sie auch noch die Welt retten!

ANIMANIACS

DIE GESCHICHTE

In den Anfängen der Animation entwickelten einige verantwortungslose Zeichner die drei Figuren Yakko, Wakko und Dot. Warner Brothers wollten daraus eine neue Zeichentrickserie produzieren. Leider waren diese drei Figuren so seltsam, daß man beschloß, es wäre für die Allgemeinheit besser, sie alle drei in den Warner Corporation Wasserturm zu sperren. Sie entkamen aber und begannen ihre eigenen Abenteuer auf den Film-Sets von Warner, wo sie dauernd von einem bösartigen Sicherheitsbeamten gejagt wurden.

Die Dinge wären sicherlich so weitergegangen, wenn es nicht den hinterhältigen Plan von Pinky und The Brain gegeben hätte, zwei Experimentiermäusen, die planen, die ganze Welt zu übernehmen. Um Geld für ihren Plan zusammenzukriegen, haben diese beiden das Buch zu einem Filmhit gestohlen. Pinky, die weniger intelligente Maus, hat es geschafft, Szenen aus dem Film überall auf dem Gelände der Studios zu verstreuen. Der Boß der Firma hat nicht alle Seiten wiederfinden können und bittet nun unsere drei Helden um Hilfe. Aber sind die drei verrückten Figuren zu so etwas überhaupt fähig?

DAS SPIEL

Als der Führer von Yakko, Wakko und Dot mußt Du die individuellen Fähigkeiten jedes einzelnen nutzen, um durch das Spiel zu gelangen. Yakko ist der klügste der drei und kann sich aus Ärger schnell heraus- und inSituationen, die Dich im Spiel weiterbringen hineinreden. Wakko spricht nicht so viel und ist auch unsicherer, aber er kann sehr gut seine Zerstörungswut loslassen, wenn man sie braucht. Dots Schönheit ist ihre wichtigste Eigenschaft und sie benutzt sie, um andere zu überzeugen.

Die drei springen, rennen und können sogar übereinander klettern, um über Hindernisse zu gelangen. Ihre Suche wird durch Ralph behindert. Er ist Sicherheitsbeamter und versucht die drei bei jeder Gelegenheit festzunehmen. Wenn Du erwischt wirst, mußt Du ein Fluchtspiel bestreiten, um Deine Figur zurückzubekommen.

STUDIOS UND STUFEN

Es gibt eine Übungsstufe, durch die Du kommen mußt, um die verschiedenen Stufen bestreiten zu können. Nach dem Üben kommst Du zur Hauptkarte der verschiedenen Studios. Darunter befinden sich Science Fiction, Wasser, Fantasy und Abenteuer Stufen. Jede ist ziemlich groß und es wartet eine breite Auswahl an Gefahren auf unsere Helden, die sie bei ihrer Suche behindern. In der Science Fiction Stufe greifen Alien Eier und ausgewachsene Aliens an und wollen unsere Helden pulverisieren. In der Fantasy Stufe gibt es ein Besenstilrennen durch einen Wald voll harter Bäume, der Zeitnehmer ist ein weißes Kaninchen! Das Wasserland ist überflutet, es gibt dort treibende Fässer, Flösse und Haie. Auf der Abenteuerstufe findet man die bizarrsten Kreaturen, wie z.B. riesige mechanische Beine, die einen zerquetschen wollen, oder einen Gorilla, der es leicht mit Donkey Kong aufnehmen könnte! Auf allen Levels muß man Medaillen sammeln und Fallen ausweichen, während man immer darauf achten sollte, daß die drei Figuren nicht in Schluchten oder in die Hände des eifrigen Ralph fallen!

ROLLENDE GESICHTER

Für jede der fünf gesammelten Medaillen drehen sich die drei Bilder unten am Bildrand und zeigen dann eine bestimmte Kombination von Gesichtern. Für bestimmte Kombinationen bekommst Du Belohnungen oder Strafen, das reicht von Unbesiegbarkeit und zusätzlichen Medaillen bis dazu, daß Du alles verlierst, was Du gesammelt hast, wenn dreimal Ralph erscheint! An diese Möglichkeit muß man sich erst gewöhnen, aber Du kannst sehr viel dabei gewinnen, wenn Du die Bilder an der richtigen Stelle stoppst.

In Animaniacs gibt es eine große Vielfalt an Spielspaß. Die verschiedenen Studiostufen bieten unterschiedlichste Herausforderungen. Die drei Hauptdarsteller können manchmal abgelenkt werden und verschwinden auch öfters aus dem Blickfeld, aber ihre Vielseitigkeit und ihre individuellen Fähigkeiten können gut eingesetzt werden. Dazu gibt es noch eine Reihe von weiteren Spielfiguren, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Das Spiel macht sehr viel Spaß, ist oft verblüffend und manchmal auch ein bißchen frustrierend. Wenn nur Ralph in Pension gehen würde, wäre es viel einfacher ans Ende zu gelangen und alle Seiten des Scripts einzusammeln, um diese Mäuse ein für alle Mal zu stoppen.

SNES REVIEW

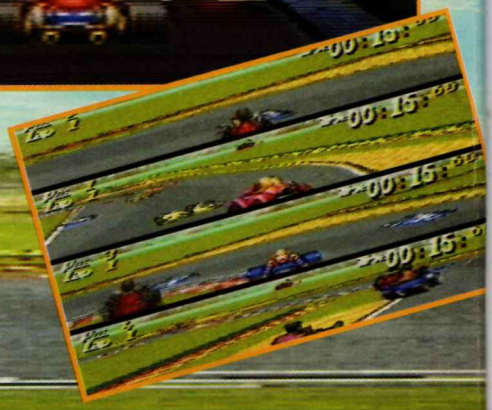
SELECT START

Y B

SPIELTITEL	ANIMANIACS
HERSTELLER	KONAMI
STIL	ADVENTURE
SPIELER	EINER

INFO

STREET RACER



Das könnte gut zum besten Rennspiel werden, das es jemals für das Super NES gegeben hat! Es ist schneller als ein Ferrari, sieht besser aus als ein Bugatti und läuft sanfter als ein Mercedes! Glücklicherweise ist es um einiges billiger, als diese drei Fahrzeuge. Es ist eine Mischung aus Renn- und Kampfspiel, dadurch bekommst Du einen explosiven Mix aus Action und Geschwindigkeit.

Totale Action

Street Racer drückt die Mode 7 Grafiken bis ans Limit und wenn man einen Multitap oder ein Super Link besitzt, können bis zu vier Spieler sich gleichzeitig auf dem Bildschirm um den Sieg schlagen. Es gibt acht außergewöhnliche Figuren in acht unglaublichen Fahrzeugen. Die Betonung des Spiels liegt auf Geschwindigkeit, Spaß und Action und nicht auf Realismus. Es stehen 10 quälende Kurse mit jeweils drei Strecken zur Auswahl und es gibt mehr Optionen, als wir hier überhaupt auflisten können. Die Action ist nicht nur auf das Rennen beschränkt, es gibt auch einen "Rumble" Modus, in dem man schnell das Fahren vergißt und sich nur mehr auf den wilden Kampf Mann gegen Mann konzentriert. Natürlich gibt es auch einen ganz normalen Kopf an Kopf Modus und auch eine Wettkampfserie, aber am meisten Spaß macht der "Soccer" (Fußball) Modus. Es gibt keine Regeln, keinen Schiedsrichter, nur Chaos! Wenn das alles Street Racer noch nicht zu einem Superspiel machen würde, könnte das der tolle Video-Playback-Modus machen, über den Du alle Deine Siege immer wieder genießen kannst.

Die Modi

Practice: Dieser Modus ist sehr wichtig für Anfänger, denn Du kannst mit einem Freund oder gegen einen Computergegner trainieren.

Head to Head: Jeder Spieler wählt seine eigene Strecke, auf der er fahren will und der Gewinner ist derjenige mit den meisten Punkten im Rennen. Du kannst so viele Runden auswählen, wie Du möchtest.

Championship: Im Bronze, Silber oder Gold Cup werden die Strecken vom Computer ausgesucht. Jeder Cup hat einen anderen Schwierigkeitsgrad. Normalerweise kann man das über den Geschicklichkeitslevel der Computerspieler einstellen, aber im Vier-Spieler-Modus werden die Strecken von selber immer schwieriger. Im normalen Cup kannst Du Deine Herausforderung unter den vorhandenen Strecken selbst wählen.

Rumble: Hier findet die Action nicht auf der Strecke statt, sondern in einer Arena. Das Ziel des Spiels ist es, Deinen Gegner aus der Arena zu drängen - alles ist erlaubt! Eine feste Mauer rund um den Kampfplatz kann diese Aufgabe aber erschweren, je nach dem Schwierigkeitsgrad.

Soccer: Das ist Fußball mit Fünf-Mann-Teams auf Eis, Gras oder Holz und das alles in Autos. Maximal zwei Spieler müssen ein Tor schießen, das von einer beweglichen Sperre bewacht wird. Du kannst die Spielzeit oder die Anzahl der zu schießenden Tore einstellen.

Bonusgegenstände

Jedes Mal, wenn man mit einem Gegner in Berührung kommt, erleidet das eigene Fahrzeug Schaden. Dieser macht Dich langsamer, großer Schaden verhindert, daß Du gewinnst. Um die Sache ein bißchen leichter zu machen, kannst Du Reparaturkisten einsammeln, um Schäden zu beheben und auch Turbos, die Dich schnell aus gefährlichen Situationen befördern können. Natürlich gibt es auch Dinge, denen Du ausweichen solltest, wie z.B. Minen, die bei der kleinsten Berührung explodieren, meistens dann, wenn man gerade besonders gut fährt!

Figuren und Waffen

Jede Figur hat ihre eigene Waffe und ihren speziellen Kurs, der ihr besonders liegt. Hodja Nasreddin, der türkische Magier fährt einen Zauberpolster, der über die Gegner wegfliegen kann. Der fette Magier verwendet seine Kräfte auch anderweitig, also sei vorbereitet! Sein Heimatkurs führt durch die engen Gassen und Kanäle von Istanbul. Die gepflasterte Straße schüttelt die Autos ganz ordentlich durch.

Frank Instein, der grüne Geist aus Transylvanien hat vielleicht keinen hohen IQ und wenig Geschicklichkeit, aber ist einer der Fahrer mit besseren Manieren. Seine Angriffe sind nicht hinterhältig, denn er verläßt sich immer auf seine Kraft, aber unterschätze ihn nicht. Wie man erwarten kann, liegt seine Heimatstrecke in einem überwucherten Friedhof, der sich in einem nebligen Sumpf befindet. Die Kiesabschnitte und die zahlreichen Löcher machen die Kontrolle über den Wagen schwierig.

Vom nebligen Mitteleuropa in die Steppe von Afrika. Street Racer geht wirklich um die ganze Welt. Suzulu ist Afrikas bester und auch einziger Rennfahrer und er kommt von einem stolzen Stamm. Sein Wagen wurde aus traditionellem Material gebaut, wie Holz und Tierhäute. Es ist nicht besonders stark, aber so wendig wie eine Gazelle. Seine Waffen reichen von seinem traditionellen Speer bis zu den ziemlich makaberen Nashornköpfen. Die Savanne ist ideal für sein leichtes Gefährt, aber achte auf den weichen Sand und weiche auch den lebendigen Bewohnern aus.

Biff aus den USA ist sehr aggressiv und sehr dumm. Seine Taktik ist ungeschickt, aber oft effektiv, denn er ist zu dumm um zu wissen, wann er besser aufgeben sollte. Sein Pick-Up Truck mit den großen Reifen fährt am besten auf den einfachen, ovalen Dreckstrecken seiner Heimat.

Raphael ist ein sehr geschickter, gutaussehender und charmanter Kerl (er ist das genaue Gegenteil von Biff, der grob, häßlich und dumm ist). Sein schmaler italienischer Sportwagen sieht gut aus, bewegt sich wie ein Fisch, aber lenkt sich wie eine Kuh. Seine Goldkette ist nur eine seiner Waffen, also paß auf! Sein Heimatkurs ist so angeberisch wie sein Auto. Voller Schikanen und Kurven. Wenn er nicht vorsichtig ist, kann er leicht von unserem nächsten Fahrer abgelenkt werden.

Surf Sister kommt aus Australien und nutzt ihr supertolles Aussehen dazu, andere Fahrer in Fallen zu locken. Sie ist sehr intelligent und dadurch ist sie eine sehr gute Fahrerin. Ihr VW Käfer Baja Evolution liebt die Strände ihres Heimatlandes. Achte aber auf ihren Handtuchwurf!

Helmut von Pointenegger ist ein pensionierter Pilot und sein bizarres Fahrzeug ist eine Mischung aus einem Fokker Triplane und einem Mercedes Rennwagen von 1930. Er ist ein großer Taktiker und seine wirbelnden Sägen an der Seite sind der Schrecken der Rennstrecke, speziell auf seinem eigenen aufgelassenen Flugfeldkurs.

Unser letzter Fahrer ist der ebenfalls pensionierte japanische Ringer Sumo-San. Dieser zeitreisende Krieger aus der Zukunft transportiert alle Fahrer mit einer speziellen Zeitmaschine in seine Zeit und zeigt uns allen, was uns einmal auf einer glatten metallischen Rennstrecke erwarten wird. Achte auf seine Sumo Splash Attacke.

Street Racer ist wirklich ein tolles Spiel. Die Kombination von total verrückten Features mit der Geschwindigkeit eines konventionellen Renntitels machen es zu einer echten Herausforderung. Dieses Spiel wird nach Jahren nicht langweilig. Die unglaubliche Reihe von Möglichkeiten und die Vier-Spieler-Option sind unschlagbar.

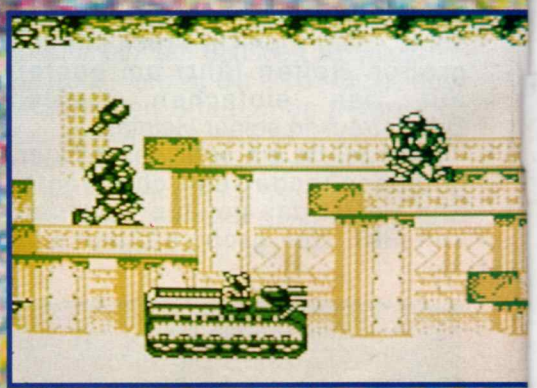
PROBOTECTOR II

Probotector war auf jeden Fall eines der beliebtesten Ballerspiele für das Super NES, aber es hat ein bißchen verloren, als es damals für den Game Boy eine Version gab. Nun gibt es eine neue Version, die die gesamte Action des Originals wiederherstellt und in der noch mehr Aliens und Kämpfe enthalten sind, um uns die Sache noch weiter zu erschweren!

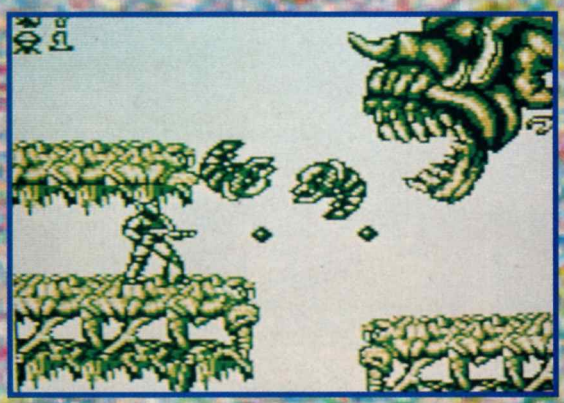
Techno Zeitalter!

Im Jahr 2636 hat eine Bande von Alienkolonien eine vernichtende Attacke auf die Erde gestartet, die nur mit primitiven Verteidigungsanlagen ausgestattet war und daher war es nur eine Sache von einigen Tagen, bis die Aliens die komplette Kontrolle über den gesamten Planeten übernommen hatten. Jede potentielle Rebellion wurde sofort im Keim erstickt. Trotz solch strikter Unterdrückungsmaßnahmen, hatten die Aliens nicht mit einer Gruppe von Wissenschaftern gerechnet, die eine Immunitätsformel entwickelt hatten.

In ihrem geheimen Versteck hatte diese Gruppe es geschafft, eine Rasse von Super-Kämpfern zu produzieren - die Probotectoren. Natürlich liegt es an Dir, eine dieser höchst effizienten Maschinen zu kontrollieren, um die Außerirdischen tief in den Weltraum zurückzujagen. Das ist gar kein schlechter Plan, wenn man auch noch bedenkt, daß Du mit einigen massiven Waffen antreten kannst und auch noch zum Retter der Erde werden könntest!



Was nun folgt, ist ein unendlich scheinender Kampf über fünf schwierige Levels, die man teilweise von der Seite, teils aus der Vogelperspektive bewältigen muß. Im Kampf mußt Du immer darauf achten genau zu zielen und Deine Umgebung gleichzeitig als Schutz verwenden. Manchmal kannst Du in ein Fahrzeug springen, aber meistens bist Du zu Fuß unterwegs. Sei auf der Hut und Du könntest vielleicht lange genug am Leben bleiben, um einige der größten und originellsten Bosse zu sehen, die der Game Boy jemals gesehen hat!



Wähle Deine Waffe

Es steht Dir eine Reihe von Waffen zur Verfügung, um als Probotector zu kämpfen, diese gibt es zusätzlich zur Standardwaffe. Solltest Du getroffen werden, verlierst Du alle Deine Waffen. Das ist besonders ärgerlich, wenn Du gerade in der Nähe eines Endgegners bist. Einige Waffen sind praktischer als andere, je nachdem, wo sich Dein metallischer Kämpfer gerade befindet. Hier gibt es ein paar Tips, wie man die Waffen nutzen sollte:

Die Drei-Weg-Waffe

Sie feuert drei Schüsse auf einmal. Durch diesen Gegenstand bekommst Du also die dreifache Feuerkraft. Wenn Dir die Feinde in großer Zahl zu Nahe kommen, ist diese Waffe einfach ideal, um sie abzuwehren.

Der Hitzesucher

Jede Kugel aus diesem Ding sucht sich einen Feind und verfolgt ihn, bis zum Treffer. Auch er ist ausgezeichnet, wenn der Probotector von Feinden umringt wird.

Kanone

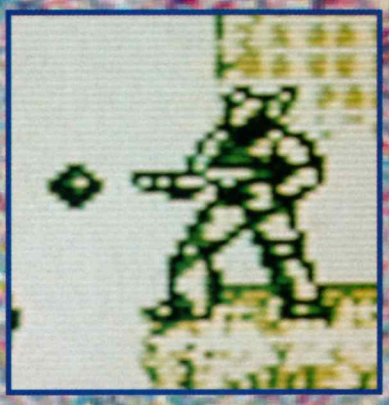
Sie feuert Magazine, die eine Reihe von kleinen Explosionen hervorrufen, sobald sie treffen. Diese Waffe ist gut, um Feinde oder Dinge anzugreifen, die fest stehen. Besonders gut kann man damit Wände zum Einsturz bringen.

Flammenwerfer

Wie die Drei-Weg ist auch der Flammenwerfer ein Mittel, den Angriff gleichzeitig in eine Verteidigung des Probotectors zu verwandeln. Wenn der Spieler die Flamme immer brennen läßt, kann er selbst nicht getroffen werden!

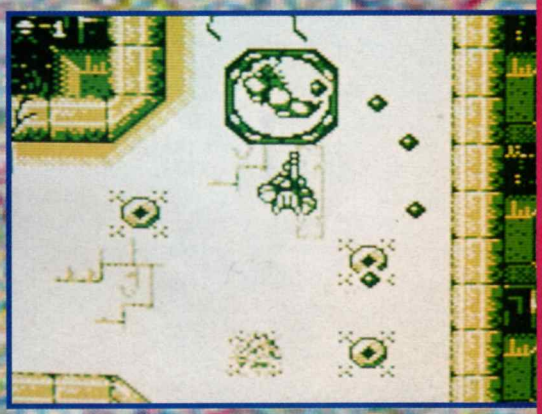
Anti Boß Bomben

Der Probotector startet seine Mission mit nur einer schweren Bombe, aber halte nach weiteren Bomben Ausschau und sammle sie alle auf den verschiedenen Levels ein. Wenn Du diese Bomben am Ende bei den Bossen gut strategisch einsetzt, kannst Du Monster, die Dir sonst Ärger bereiten könnten, ganz leicht außer Gefecht setzen!

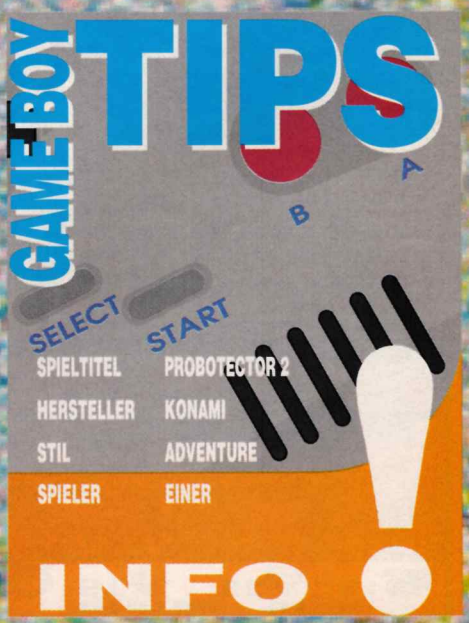


Es geht weiter...

Probotector 2 bietet tolle Action und eine große Vielfalt, schreckliche Bosse und sehr brauchbare Kraftverstärker. Wenn Du mit dem Super Game Boy spielst, bekommst Du das

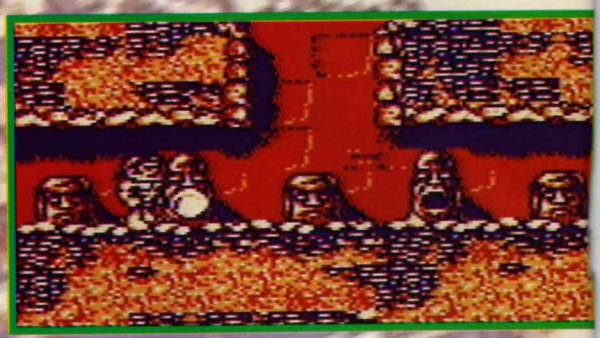


alles auch noch in Farbe und mit verbesserten Soundeffekten und einer Musik, die die Atmosphäre des Spiels gut unterstreicht. Diese Version braucht sich vor dem Original nicht zu verstecken. Der hohe Schwierigkeitsgrad bringt Deine Reflexe und Deine Konzentration bis ans Limit.



TARZAN

Der Held mit dem bloßen Oberkörper und der Unterhose aus Bananenblättern schwingt sich auf dem Game Boy in die Action. In diesem brandneuen Abenteuer muß er den Dschungel und seine Bewohner retten. Sechs Level voller Urwaldszenen warten auf den unerschrockenen Affenmenschen, während er schwingt, springt, klettert und sich seinen Weg durch seine feindselige Heimat freikämpft.



interessanter, die meisten Szenen sind in wilden Dschungelfarben gehalten.

Wenn Du, wie bei den meisten Spielen, einen langsamen Anfang erwartest, der Dich bequem in das Spiel einführen soll, dann müssen wir Dich leider enttäuschen - Tarzan ist eines der schwierigsten und herausforderndsten Plattformspiele, die es zur Zeit auf dem Markt gibt. Um genau zu sein, nach einer Stunde war der Verfasser dieses Berichtes immer noch in Level 1!

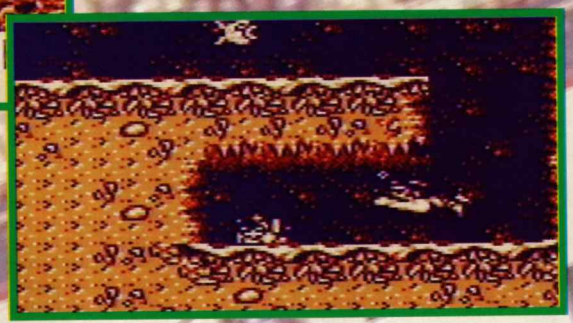
DIE LEVEL

Also, wie ist das nun mit Level 1? Seine Lordschaft, der Große Affe, hat eine geheimnisvolle Krankheit bekommen, die nur durch die Tränke eines Hexendoktors geheilt werden kann. Tarzan, der Lord der Affen und Beschützer aller Tiere, muß den Urwald nach einer bestimmten seltenen Blumenart absuchen und sie alle zurück zum Doktor bringen, der daraus einen Trank braut. Die ganze Action findet in einer Umgebung statt, die uns auch an Das Dschungelbuch erinnert, doch diesmal schwingt sich Tarzan von Liane zu Liane, klettert auf Ranken, sammelt Bonusgegenstände und kämpft mit einer Reihe von gefährlichen Feinden. Das Ganze ist aber auch noch ein Wettlauf mit der Zeit, denn wenn man zu langsam ist, verliert man unweigerlich ein Leben.

Es gibt aber noch mehr über Tarzan zu sagen, als daß man einfach auf Plattformen herumsuchen muß. Im zweiten Level muß er sich ins Wasser begeben, um dort einen Goldbarren zu finden, der dort von den Bewohnern des Flusses netterweise aufbewahrt wird. Lebenswichtige Luftblasen lassen ihn zwischendurch atmen, denn, je länger Tarzan taucht, desto mehr Energie verliert er. Unfreundliche Flußbewohner wie Krokodile und Fische wollen natürlich verhindern, daß der Schatz gehoben wird.

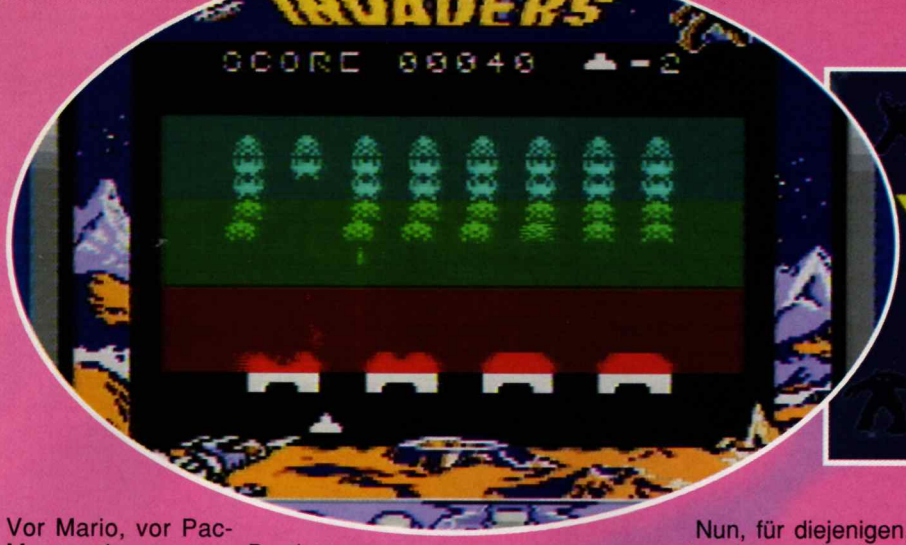
Wieder auf dem trockenen Land, in den Levels drei bis sechs, muß Tarzan beweisen, daß er wirklich der Beschützer aller Dschungelbewohner ist. Böse Forscher durchsuchen den Urwald nach Exemplaren für ihre Zoos, dabei sind Elefanten und Affen besonders gefragt. Tarzan muß auch das letzte Tier in jedem Level retten, bevor er gegen die schrecklichen Levelbosse antreten kann. Seine Sorgen sind aber noch nicht

ausgestanden, denn nicht nur die Bewohner des Dschungels sind in Gefahr, auch sein eigenes Leben wird bedroht, als er hört, daß Jane entführt wurde und in der Verlorenen Stadt der Inkas gefangengehalten wird. Einige Feinde haben einfach keine Gefühle!



SIEH DIR NUR DIESE MUSKELN AN!

Was einen an Tarzan gleich sehr beeindruckt, sind die tollen und abwechslungsreichen Zeichentrick-Grafiken. Jede Spielfigur leistet ihren speziellen Beitrag zum Gelingen des Spiels. Tarzan selbst ist gut gezeichnet und animiert, wobei er besonders beim Schwimmen eine gute Figur macht. Die Farbe auf dem Super Game Boy macht das Spiel noch



SPACE INVADERS

Vor Mario, vor Pac-Man und sogar vor Donkey Kong gab es einen Spielehit, der die Spielhallen auf der ganzen Welt füllte - Space Invaders. Der Name alleine ruft Erinnerungen an geschwänzte Schulstunden in einigen der Veteranen des Videospieles wach. Space Invaders war das erste wirkliche Spielhallen-Spiel und für einen kleinen Teil Deines Taschengeldes konntest Du die Horden der Weltraumkreaturen wegballern, in der Hoffnung die so wichtige Höchstpunktezahl zu erreichen.

Das Originalspiel war etwas einfach gehalten. Doch Space Invaders besaß die lebenswichtige Zutat, die alle großen Spiele haben - es machte süchtig! Du konntest einfach die Finger nicht davon lassen. Nur noch eine Münze! Nur noch ein Bildschirm, den man abräumen muß! Die Faszination war vom ersten Augenblick da, in dem Du das hartverdiente Geld Deiner Eltern in den Schlitz geworfen hattest.

Nun, für diejenigen, die nur von der Legende her von diesem Spiel gehört haben, oder es am Ende gar nicht kennen, präsentiert Nintendo das süchtig machendste Spiel aller Zeiten für den Game Boy und den Super Game Boy!

SPIELOPTIONEN

Du hast zwei Optionen zur Auswahl - Super Game Boy oder Arcade. Die erste Option gibt Dir einen Bildschirmrahmen, der genauso aussieht, wie der Kasten damals in den Spielhallen und das liegt schon so weit wie 1981 zurück. Der Rahmen des Game Boys zeigt die genauen Zeichnungen des ursprünglichen Spieles, während sich in der Mitte das Spielfeld befindet. "Arcade" zeigt einen kleinen Unterschied, denn dort hast Du die Wahl unter vier verschiedenen Arcade-Möglichkeiten: die erste Spielhallen-Maschine und drei unterschiedliche Bildschirmgestaltungen - schwarz/weiß, farbig oder Zellophan. Die Auswahl hier hat keine Auswirkung auf das Spiel, hier geht es nur um persönliche Vorlieben.

UM WAS GEHT ES EIGENTLICH?

Für diejenigen, die in den letzten fünfzehn Jahren in einer anderen Galaxie gewohnt haben, sagen wir Euch jetzt kurz, worum es im Spiel geht.

Eine Horde von außerirdischen Eindringlingen greift den Planeten Erde an und es ist Deine Aufgabe, sie an einer erfolgreichen Durchführung des Planes zu hindern. Die Eindringlinge nähern sich der Erdoberfläche immer gleich, während Du versuchen mußt, sie mit Deiner Panzerkanone abzuschießen. Wenn Dein Panzer von einer Alienrakete getroffen wird, oder die Außerirdischen die Planetenoberfläche erreichen - verlierst Du ein Leben. Du hast nur Deine Schlauheit und eine Reihe von Verstecken, um Dich zu verteidigen. Sobald ein Bildschirm abgeräumt ist, kommen sie zurück, um es nochmals zu versuchen, nur diesmal wird es noch schwieriger als vorher. Du kannst schnell Bonuspunkte verdienen, wenn Du die Mutterschiffe triffst, die oben über den Bildschirm schweben. Doch meistens vergißt man dann, daß man ja eigentlich unter Beschuß steht und rast direkt in eine herankommende Rakete.

Nach all den Fortschritten in der Spieltechnologie während der letzten fünfzehn Jahre - CD-i, Ultra 64, Virtual Reality und all die anderen, gibt es eine Sache, die immer gültig sein wird - ein Spiel, das von Anfang bis zum Ende süchtig macht. Space Invaders ist heute noch genauso toll, wie es schon immer gewesen ist.

Beauty & the BEAST

Nach dem Erscheinen auf dem PC und dem Super NES gibt es "Die Schöne und das Biest" jetzt auch für die Fans des NES. Die Disney Studios und Hudson Soft haben viele Stunden damit zugebracht, diese klassische Geschichte für das NES zu konvertieren und das Resultat kann sich sehen lassen.

Gute Nacht Geschichten

Für jeden, der den Film und die Spiele nicht gesehen hat und der als Kind auch nie eine Gute Nacht Geschichte gehört hat, erzählen wir Euch, was bisher geschah:

Die gutgläubige Schöne Belle (man kennt ja den Typ - liebt Tiere, ist nett zu ihrem Vater, im großen und ganzen ein guter Mensch!) sitzt zu Hause in ihrer Hütte, während ihr Vater loszieht, um seine Erfindungen zu verkaufen. Auf seinem Weg kommt der Vater in das Schloß des Biests.

Das Biest war früher ein arroganter, gutaussehender prinzenmäßiger Kerl, der eines Tages in diese Gestalt verwandelt wurde, als er sich über eine alte Frau lustig machte und sie in den Schnee hinausschickte. Sie murmelte noch etwas, von "Äußerlichkeiten könnten täuschen" und gab sich als wunderschöne prinzessinenmäßige Hexe zu erkennen. Sie bestrafte den hochnäsigen Schloßbewohner, indem sie ihn und alle anderen im Schloß in unförmige Dinge verwandelte. Sie hinterläßt ihm eine Rose und läßt ihn wissen, daß er für immer verzaubert bleiben müßte, wenn er nicht liebte und wiedergeliebt würde, bevor die Rose alle ihre Blätter verliert.

© Disney

Um die Sache noch schwieriger zu machen, wird unsere liebliche Heldin Belle vom groben Bauernburschen Gaston (der zugegebenermaßen nicht schlecht aussieht) verfolgt, der ihr die Unwahrheit über unseren Freund das Biest oben im Schloß erzählt. Das Biest muß Belle vor Gaston retten und seine eigene Zukunft sichern, indem er Belle für sich selbst begeistert. Und da trittst Du auf den Plan!

Das Spiel

Die Geschichte für das NES Spiel hält sich ziemlich genau an den Disney Film. Die Grafiken spiegeln die Unheimlichkeit des Schlosses wieder, wo Monsterstatuen lauern, viele dunkle Ecken drohen und kriecherische Kreaturen das Gebäude bewohnen. Deine Aufgabe ist es, das Biest durch diese ungemütlichen Level zu führen, indem er seine Kraft und Wendigkeit benutzt, um Wände, herabhängende Ketten und breite

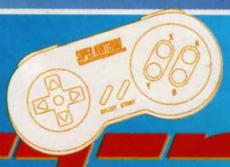
Stiegen hinaufzuklettern und Belles Zuneigung zu gewinnen. Es gibt einige ziemlich schwierige Stufen, in denen Du Dir den Kopf über die Lösung einiger Rätsel zerbrechen mußt. Das Ganze wird von den guten Animationen des Disney Teams sehr gut unterstützt.

Nun können auch NES Besitzer sich an dieser romantischen Liebesgeschichte, in der aber die Spannung auch nicht zu kurz kommt erfreuen. Jeder liebt Happy Ends (das Biest bestimmt auch!). Es liegt nun also an Dir, Dein Bestes zu geben, um Belle von den versteckten Eigenschaften des Helden zu überzeugen und die Geschichte so enden zu lassen, wie es eigentlich vorgesehen ist.

Für diejenigen unter Euch, die den einen oder anderen Trick brauchen könnten, oder die bei Ihrem Lieblingstitel einfach an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommen, präsentieren wir hier ein paar Seiten vollgestopft mit Tips und Tricks zu einigen der beliebtesten Spiele.

Eines Tages fanden wir dieses Häufchen Elend in unserem Hinterhof, wo er gerade von der Bürokatze angefallen worden war. Wir haben ihn mitgenommen und er hat sich als toller Videospieler herausgestellt. Sein Name ist Willy und wir dachten, das wäre eine gute Gelegenheit, ein bißchen von seinem Wissen an Euch weiterzugeben. Er hat alle Spiele auf diesen Seiten durchgespielt und hat eine Liste mit Tips zusammengestellt, von denen er glaubt, daß Ihr sie gut brauchen könnt. Seine Manieren sind allerdings nicht die besten!

STAR TREK THE NEXT GENERATION



Passwörter

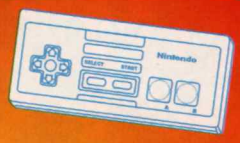
BGTTBTBV -	Liefere die Medikamente
CGTTBTBB -	Verlassenes Schiff
DKTTBTBB -	Rette die Minenarbeiter
DJTTBTBV -	Mehr Informationen über IFD
JFTTBTBB -	Suche Radny in der Bar
JDTTBTBV -	Rette die Mannschaft des kaputten Schiffes
KDTTBTBB -	Mehr Informationen über ISD
KFTTBTBV -	Besuche die Minenarbeiter
LRTTBTBB -	Gehe zum IFD
MGTTLTBB -	Erste Auszeichnung nach eine Kampf
NKTTLTBB -	Test auf Verenitor Beta V
PSTTBTBB -	Test auf Verenitor Alpha 1
PKTTLTBV -	Zurück zu IFD
TFTTLTBV -	Schluß

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Durch die Wände gehen

Dieser Trick ist sehr nützlich, aber auch sehr gefährlich, denn Du kannst in der Mitte einer Wand oder mitten in einem Busch enden, Du solltest also das Spiel abspeichern, bevor Du ihn versuchst. Wenn Du nun gerade auf den nächsten Bildschirm gehst, drücke Select und Du erscheinst auf dem nächsten Bildschirm genau an der Stelle, wo Du den vorhergehenden Bildschirm verlassen hast. Das ist sehr nützlich an Orten, wo Du ansonsten den Krafthandschuh brauchst, um Steine aufzuheben.

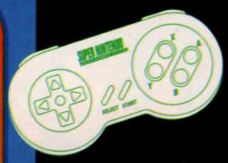
BOULDERDASH



Levelcodes

Level zwei:	635870
Level drei:	840137
Level vier:	840967
Level fünf:	225378
Level sechs:	752053
Level sieben:	423480
Level acht:	457397
Level neun:	432579
Level zehn:	864111

ALIEN³



Cheat Modus
Drücke auf Controller zwei A, B, Y und X. Auf Controller eins aktivieren dann A, B und X die verschiedenen Cheats.

Paßwörter
Stufe 2 - QUESTION
Stufe 3 - MASTERED
Stufe 4 - MOTORWAY
Stufe 5 - CABINETS
Stufe 6 - SQUIRREL
Endsequenz - OVERGAME

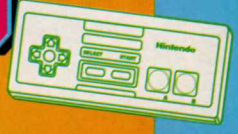
WARIO LAND

Wenn Wario ein Leben verliert, drücke auf Pause, bevor er vom Bildschirm fällt. Drehe nun Deinen Game Boy aus und dann wieder ein und wenn Du wieder beginnst, hast Du kein einziges Leben verloren! Clever, nicht?!

BATTLE TOADS

Oh Gott, wie ich diese Kröten hasse, wofür sind die bloß gut? Hier ist ein Trick, wie man dieses Spiel ein bißchen einfacher machen kann. Drücke auf dem Titelbildschirm nach unten, B, A und Start gleichzeitig.

GRADIUS



Volle Waffen
Drücke auf Pause und drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und Start. Dadurch hast Du die volle Ausrüstung an Raketen, Optionen und Schilden, Du kannst den Trick aber nur einmal pro Spiel verwenden.

SUPER MARIO KART

Special Cup Rennen

Wähle Time Trial und erhelle dann Mushroom Cup. Drücke nach links auf dem Controller, um die linke Auswahlseite zu erhellen, dann drücke: Linken Knopf, Rechten Knopf, Linken Knopf, Rechten Knopf, Linken Knopf, Linken Knopf, Rechten Knopf, Rechten Knopf und A. Nun kannst Du den Special Cup auswählen.

Figur schrumpfen

Drücke und halte Y, dann drücke A auf dem Figuren-Auswahlbildschirm, um Deine Spielfigur für das nächste Rennen zu schrumpfen.

Im Dunkeln fahren

Im Zwei-Spieler-Modus, wenn einer der Spieler nur mehr einen Ballon übrig hat, soll er Knopf B gedrückt halten. Immer schön gedrückt halten und wenn der letzte Ballon platzt, kann der Spieler immer noch im Dunkeln mitfahren, auch wenn er keine Leben mehr übrig hat.

Endbildschirme

Drücke auf dem Titelbildschirm auf Controller zwei folgendes: X, Y, B, A, oben, links, unten, rechts, rechten Knopf, linken Knopf. Wenn Du alles richtig gemacht hat, hörst Du einen Ton. Nun drücke Start auf Controller eins und suche Dir eine Spielfigur aus. Dann solltest Du alle Endbildschirme zu sehen bekommen.

Bildschirm wechseln

Stecke beide Controller an, während der Titelbildschirm erscheint, starte das Spiel im Ein-Spieler-Modus und halte auf dem zweiten Controller den linken und rechten Knopf gedrückt. Der obere Bildschirmteil ist nun die Kartenübersicht und unten befindet sich Dein Spielfeld.

SNAKE'S REVENGE™

Level 1
'LRW X'H4 T!5Z ?QJN
R!!49 X#XT Z#8X 41

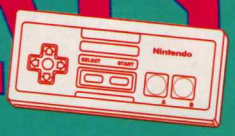
Level 2
!!DZQ NK5# %RY! RWJ8
2ZN4 V3TN T8?M 28

Level 3
IH89 IM39 !6PP TGN5
Z466 IW3K #6W3 52

Level 4
5%P! 68J8 Z5TZ K9PN
P6WB VT!6 !5GP 38

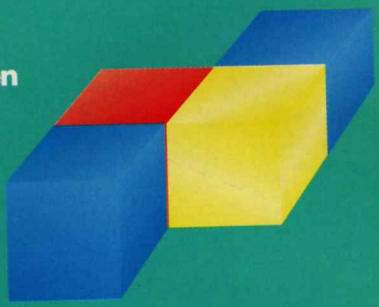
Level 5
I8-5 B-#2 I3QM 3YB%
6I5M K%!! Z6WX 3J

TETRIS



Magisches Ende
Halte Knopf A, B und Select im B-Spielmodus gedrückt, wenn einer der Bausteine herunterfällt. Wenn er liegenbleibt hast Du das Spiel auf magische Weise beendet.

Schnelleres Spiel
Um zehn Level zu den bereits bestehenden hinzuzufügen, drücke gleichzeitig A und Start, wenn der Cursor am richtigen Platz steht.



SPEEDY GONZALES

Level Codes

Level 2 - 500999
Level 3 - 343003
Level 4 - 830637
Level 5 - 812171
Level 6 - 522472

SOLSTICE

Auf dem Inventarbildschirm mußt Du die folgenden Codes eingeben, um den gesamten Vorrat an Tränken und Leben zu besitzen:

B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, START, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, START, B, B, START, B, START

SUPER TURRICAN

Extraleben
Es gibt hunderte, nein tausende versteckte Leben und andere Bonusgegenstände in diesem tollen Spiel. Besonders viele dieser Leckerbissen befinden sich im zweiten Level. Wenn Du den ersten Boß besiegt hast, gehe den Hügel nach oben, bis Du zu zwei großen Felsformationen gelangst. Springe rauf und verwende Deine Blitzpeitsche, um alle Boxen voller Bonusgegenstände zu finden. Springe auf diese Boxen und verwende die Peitsche, um weitere Dinge zu finden. Wenn Du zur letzten Box gelangst, findest Du eine Plattform, auf der Du sieben Extraleben gewinnen kannst.

SUPER STREET FIGHTER II™

In diesem Spiel bin ich Spitze! Ich habe im wirklichen Leben genug Übung bekommen! Hier ist also der Trick, hinter dem jeder her ist. Um das Spiel schneller zu machen, drücke das Steuerkreuz auf dem Titelbildschirm nach rechts, bis Du drei Sterne auf dem Schirm siehst. Nun kannst Du im Turbomodus kämpfen!

KIRBY'S PINBALL

Bonusspiele

Drücke auf dem Titelbildschirm links, B und Select gleichzeitig. Wenn die HiScore Liste erscheint, marschiert eine Katze über den Bildschirm. Beginne das Spiel und wähle eine beliebige Stufe aus, aber Du beginnst immer in einem der Bonusspiele!

NBA JAM

Wenn Du Ärger hast und dadurch nicht genug Körbe werfen kannst, oder auch wenn Du das Spiel bereits gemeistert hast und nach neuen Herausforderungen suchst, hier ist eine Auswahl an Paßwörtern und Tips.

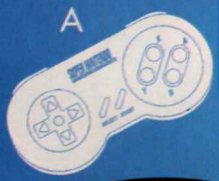
Härtere Gegner
Wenn Du wirklich so gut bist, gibt folgendes ein:
NPNRDYY PM13JKY

Unbegrenzte Turbos
Drücke einen beliebigen Knopf fünfmal, halte Y, B und A bis zum Anspiel gedrückt.

Bessere Verteidigung
Drücke einen beliebigen Knopf fünfmal, halte nach dem fünften Mal drücken fest, bis zum Anspiel.

Spezielle Figuren
Um diese speziellen Figuren aufzurufen, gib den Code ein und erhelle den letzten Buchstaben, dann drücke L, R, Start und den X oder A Knopf.

Figur	Code	Knopf
Scruff	RO	X
Weasil	SAX	X
Warren Moon	UW	A
Kabuki	QB	X
P-Funk	DIS	A



Als Goro spielen
Beende das Spiel und sieh Dir die Endbildschirme an. Wenn "The End" erscheint, halte das Steuerkreuz diagonal nach oben links, A und Select. Halte diese Position, bis Du Deine Initialen eingegeben hast. Gib sie ein und drücke Knopf A. Wenn der HiScore Bildschirm erscheint, drücke Start und Du siehst eine Information, daß Goro am Leben ist. Nun kannst Du als Goro spielen und alle anderen Spielfiguren haben plötzlich komische Namen!

Finishing Moves

Liu Kang - Rechts, Rechts, Links, B
Rayden - Links, Rechts, Unten, A und B
Kano - Unten, Rechts, Rechts, A
Sub Zero - Rechts, Unten, Rechts, B
Sonya - Links, Links, Rechts, A und B

Club Nintendo

GRAFFITI

Mitglieder Spieltest

Top Ranking Tennis

Ich, Thomas Reichmuth (14), blätterte zufrieden in einem Clubmagazin, als ich den Bericht über Top Ranking Tennis sah. Das erste was ich erblickte war der Titel, der ziemlich gross geschrieben war. Ich war fasziniert von diesem Spiel, obwohl ich es bis damals noch nie gespielt hatte. Doch schon knapp einen Monat später belegte ich schon den 56. Rang in der Tennis-Rangliste. Es gibt noch nicht sonderlich viele Tennis-Games für den Game Boy, Top Ranking Tennis ist eines der bessern, obwohl man hier noch einiges verbessern könnte. Zum Beispiel die Rangliste. Es ist doch unrealistisch, wenn ich gegen einen Spieler gewinne und mit ihm den Ranglistenplatz tausche. Man könnte doch, wie im richtigen Tennis, die Rangliste mit Punkten gestalten.

Breakdown

Was	Wie	Punkte
Vorstellung	Sehr gut. Steht dem Original in nichts nach!	8/10
Ton	Ist nicht schlecht, könnte man eventuell noch verbessern.	7/10
Grafik/Auflösung	Für den Game Boy sehr gut, es ist alles sehr übersichtlich	9/10
Motivation	Man kann regelrecht süchtig werden, doch nach einer gewissen Zeit wird es dann doch langweilig	6/10
Spielbarkeit	Wenn man sich im Tenniszirkus gut auskennt, sehr gut!	8/10
Gesamturteil	Dieses Spiel kann man ohne jede Gefahr kaufen, also ein gutes Spiel	8/10

Hallo, Club Nintendo

Ich wollte Euch gratulieren, zu dem hittigen Spiel "Stunt Race FX". Gestern haben mir meine Eltern das Spiel gekauft und die ganze Familie hat den ganzen Abend gespielt. Für einmal mussten wir Kinder nicht früh ins Bett. Danke, dass wir lange aufbleiben durften und danke für das geniale Spiel!

Maurice Demiere, Genf

Lieber Maurice

Na super, dass Dir Stunt Race FX so gut gefällt. Bei uns im Club gehört es im Moment auch zu den Favoriten. Aber eigentlich wundert es uns gar nicht, dass das Spiel derart gut ankommt. Denn weisst Du, wer das Spiel entwickelt hat? Es war auch Shigeru Miyamoto, der Superstar der Nintendo-Spieledesigner, der auch die Zelda-Reihe und Mario & Co. kreiert hat!

Weiterhin viel Spass beim "racen"!

Lieber Mario!

Ich war in Zürich an der Fera an Eurem Stand und da ist mir das Donkey Kong Video ganz schön eingefahren! Nicht nur, weil Donkey Kong Country ein Spiel ist, das ich mir bestimmt anschaffen werde. Ich habe die gleichen Initialen wie Donkey Kong, ich heisse nämlich Daniel Kägi. Wenn mir das Spiel auf dem SNES dann wirklich so gut gefällt wie das Video, dann werde ich mich ab sofort Donkey Kong 2 nennen! Den Super Game Boy habe ich mir übrigens auf dem Heimweg von der Messe geholt.

Tschüss, Euer DK

Lieber Daniel

Lass es mich rechtzeitig wissen, wenn Du Deinen Namen änderst, damit ich Deine Adresse im Fancomputer anpassen kann! Was wohl der Briefträger dazu meinen würde?

Du wärst übrigens nicht der einzige im Club, der einen berühmten Namen trägt. Beispiele? Da wäre erstens einmal ein Fräulein Feuerstein, zwar keine Wilma, aber immerhin! Wenn es der echte, englische Andrew auch wohl kaum schaffen wird, einmal König von Grossbritannien zu werden; wir haben einen König Andrew im Club. Auch Tina Turner ist mit von der Partie. Bobby Fischer zahlt auch seinen Clubbeitrag, wahrscheinlich spielt er aber nicht nur Chessmaster. Insgesamt machen 19 Luigis und (unglaublich!) 134 Marios bei uns mit. Zeldas sind dagegen Raritäten, eine einzige Zelda konnte ich aufspüren. Dafür können wir mit mehreren Nationalhelden auftrumpfen: Walther Tell, dessen Namensvetter sich einst den Apfel vom Kopf schiessen liess und auch drei Andreas Hofer sind Clubmitglied.

Aber nochmals zu Donkey Kong Country: Ich bin sicher, dass Dich das Spiel genau so überzeugt, wie das Video, aber das mit der Namensänderung würde ich mir schon gut überlegen ...

Lass wieder von Dir hören! Ich wünsche Dir wunderprächtige Weihnachten und rutsch gut!

Dein Super Mario, Clubpräsident

Wie der Vater so der Sohn

Link war gerade geboren worden, als sein Vater Kanon besiegte. Seine Mutter war nie darüber erfreut gewesen, dass ihr Mann ein Held war, der für die Gerechtigkeit kämpfte. Sie hoffte, dass Link nicht wie sein Vater werden würde. Doch einmal als LInk und sein Vater im Wald jagen gingen, kam ein Ungeheuer auf sie los. Bei diesem Kampf wurde Links Vater schwer verletzt. Nun wollte Link mit dem Schwert umgehen können, damit er seinem Vater helfen könnte und seine Mutter beschützen könnte. Link kam, nachdem er mit dem Schwert umgehen gelernt hatte, zu seinen ersten Abenteuern. Das waren nur kleine Abenteuer. Doch als er Zelda kennenlernte, änderte sich das schlagartig. Er war nämlich in sie verliebt und als sie von Ganon, dem Sohn von Kanon entführt wurde, musste er sie natürlich retten. Dann kamen noch weitere drei Abenteuer. Beim letzten war er auf der Trauminsel Cocolint. Was wird sein nächstes Abenteuer sein. Muss er wieder Ganon besiegen oder etwas anderes. Man wird es sehn!

Stefan Althaus, Riedtwil

Sehr geehrter Club Nintendo

Meine beiden Söhne sind Clubmitglied bei Euch. Im letzen Jahr waren auf der Rückseite des Clubmagazins hin und wieder T-Shirts und Pullis mit dem Clublogo abgebildet, die man bestellen konnte. Gibt es diese Sachen noch? Ich würde den beiden Buben gerne solche Pullis zu Weihnachten schenken? Vielen Dank für Ihre prompte Antwort.

Grüezi Frau XY

Natürlich schreibe ich hier Ihren Namen nicht auf, sonst wissen die beiden Söhne ja schon, was Sie zu Weihnachten bekommen. Ja, die Pullis, T-Shirts und Mützen gibt es noch. Allerdings sind nicht mehr alle Grössen lieferbar. Rufen Sie doch kurz im Clubbüro an, dann können wir die Sache zusammen abklären und Ihre Bestellung aufschreiben. Bis zu Weihnachten ist ja noch genügend Zeit! Einverstanden?

Ihr Club Nintendo

Erinnert Ihr Euch noch an die Geschichte von Michael Widholm aus dem letzten Heft? Gut, denn hier ist die Fortsetzung:

...Während Wario mit Nintendo Super Mario Land 3 fertigstellte, war Mario auf einer Insel und stand drei Kannibalen gegenüber, die nicht ungefährlich aussahen. Sie hatten alle drei Masken auf. Der erste eine Ananasmaske, der zweite eine Kokosnußmaske und der dritte eine Zitronenmaske. Die Ananas sagte: "So, Eindringling. Jetzt werden wir Dich zum Frühstück verspeisen!" Die Kokosnuß sagte: "Aber Chef, wir sind doch Vegetarier, wir..." Bevor er ausreden konnte, bekam er von der Ananas eine verpaßt. "Halt´s Maul! Wir werden Dich erst einmal einsperren, Eindringling, damit wir inzwischen die Vorspeise zubereiten können!"

Mario wurde also eingesperrt. In der Hütte waren lauter Bücher und da er ohnehin nicht wußte, was er tun sollte, bis die Vegetarier-Kannibalen ihn holten, las Mario aus einigen Büchern.

Plötzlich fand er in einem der Bücher einen seltsam glitzernden Stein. Er versteckte ihn in seiner Hose, als auch schon der Zitronenkopf in der Hütte erschien und Mario holte. Er bemerkte, daß in Marios Tasche etwas glitzerte und als er in sie hineingriff und den Stein hervorholte, kniete er sich vor Mario nieder. Es stellte sich heraus, daß Mario den lange verschollenen Stein des Glücks gefunden hatte. Alle weiteren Einzelheiten waren unwichtig. Jedenfalls freundete sich Mario mit den Vegetariern an. Sie verrieten ihm, wie er zu dem verbotenen Felsen kam, wo sie glaubten, daß die Prinzessin war. Also machte sich Mario zu dem Felsen auf und als er dort war, bemerkte er, daß der Felsen die Form eines Warts hatte. Er sah die Öffnung in der Nase des Kopfes und ging hinein. Drinnen war ein Labyrinth. Nach einigen Stunden fand er den Ausgang. Er sah ein Schiff, das aussah, wie Bowsers, denn es erhob sich durch ein Loch in dem Felsen in die Lüfte. Mario hängte sich an den Anker an und kletterte hinauf. Er ging unter Deck und versteckte sich, denn vor ihm standen Dutzende Goombas und Koopas. Plötzlich sah er Ganon, der einen Kristall in der Hand hielt, in dem die Prinzessin gefangen war. Ganon sagte: "Ich verbanne sie jetzt in eine Welt, in der das Böse herrscht!" Plötzlich war der Kristall verschwunden. Mario wurde wütend. Er sprang auf und trat auf ein paar Goombas. Ein Koopa warf seinen Panzer auf Mario und der konnte nicht mehr ausweichen. Er wurde quer durch das Schiff geschleudert und ihm wurde schwarz vor Augen. Dunkelheit umfing ihn. Als er endlich wieder aufwachte... (hier endet eigentlich der zweite Teil, aber für die ganz neugierigen unter Euch, schließen wir den dritten und letzten Teil der Geschichte direkt an!)

...fand er sich in einem Verlies wieder. Neben ihm saßen Link, Megaman, Samus Aran und Simon Belmont. Er fragte: "Was macht ihr denn hier?"

Es stellte sich heraus, daß alle in eine Falle gelockt worden waren, damit die Bösen ihre Feinde alle zusammen vernichten konnten. Die Helden dachten sich einen Plan aus, um aus dem Verlies zu entkommen. Sie waren eingesperrt, deshalb mußte es einen Wächter geben. Link stellte sich krank und Megaman rief: "He, Wächter, wir haben hier einen Kranken!"

Als der Wächter, es war ein Koopa, die Zelle betrat, wurde er sofort überwältigt und gefesselt. Die fünf Helden entkamen aus dem Verlies und erreichten die Festung des Bösen. Nachdem sie einige Feinde besiegt hatten, kamen sie in den Königssaal. Alle fünf Böswichte, außer Ganon, hielten sich dort auf. Nach einem wilden Kampf waren die Bösen überwältigt, doch Dr. Wily schrie: "Die Prinzessin wirst Du nie retten können Mario, die hat Ganon!" Die Helden heckten einen Plan aus, wie sie die Prinzessi befreien könnten. Sie wollten Ganon vorspielen, daß er die Prinzessin behalten könnte und wenn sie alle Bösewichte besiegt hatten, könnten sie sie ja befreien..

Gesagt, getan. Ganon wählte den Kampfschauplatz - den Strand. Ein Gong ertönte und sie stürzten sich aufeinander. Link kämpfte mit Dr. Wily, Simon mit Bowser, Megaman mit Wart, Samus mit Dracula und Mario mit Tatanga. Ganon schaute zu. Plötzlich schnippte er mit den Fingern und die Bösen wurden stärker. Es sah schon nach einer Niederlage aus, als die drei Kannibalen angerannt kamen und Mario einen Superpilz zuwarfen. Er wurde zu Super Mario und besiegte alle Gegner. Ganon zauberte wie verrückt, aber die Helden besiegten ihn alle gemeinsam, als er auf einer Bananenschale ausrutschte, die die Vegetarier-Kannibalen hingelegt hatten. Die Prinzessin wurde befreit und als man sie nach ihrem Namen fragte sagte sie: "Natürlich Prinzessin Toadstool, wie in jedem Super Mario Abenteuer!" Mario sah sie verblüfft an. "Du kannst Deinen restlichen Urlaub ruhig noch auf der Insel verbringen." "Nein danke, vom Urlaub habe ich jetzt genug", antwortete Mario. Nachdem er die Bösewichte so im Sand vergraben hatte, daß nur noch die Köpfe herausschauten, zwang er Ganon, sie alle nach Hause zu zaubern. Dann legte er sich daheim in Brooklyn auf sein Bett und machte ausgiebig Urlaub vom Urlaub!

Adrian Vuscar

Lieber Mario,

ich habe vor zwei Monaten meinen Clubbeitrag einbezahlt und habe aber keine Hefte und keine Clubkarte bekommen. Bitte kontrolliere die Angelegenheit noch einmal und schreibe mir zurück.

Dein, Stefan Huber Wien

Hallo Stefan,

es tut uns leid, daß Du schon so lange auf eine Zusendung von uns warten mußtest. Wir nehmen an, daß der Erlagscheinabschnitt, den wir bekommen haben nicht oder nicht vollständig ausgefüllt war. Wenn nur eine unleserliche Unterschrift oder eine Kontonummer darauf ist, können wir nicht viel ausrichten, denn die Banken geben uns - richtigerweise (Datenschutz) - keine Auskunft über den Inhaber des jeweiligen Kontos.

Wir haben nun Deinen Namen bestätigt und senden Dir einige Hefte zu, die Du verpaßt hast. Hoffentlich klappt in Zukunft alles reibungslos. Deine Clubkarte bekommst Du in den nächsten Wochen zugeschickt.

Nochmal, es tut uns leid - falls es wieder einmal ein Problem geben sollte, melde Dich bitte sofort, wir werden versuchen es so schnell wie möglich zu beheben.

Dein, Club Nintendo Team

Super Game Boy ist in!

Postgebühr bar bezahlt 27018/0016
Martin Grieser
A.-Serenstr. 44/1/2
2231 Strasshof
Fuhrung 8
2230 Gän

DONKEY KONG
Das erste Super Game Boy Spiel!

Der Super Game Boy "Zauberadapter" verwandelt alle Game Boy Spiele in Super Nintendo Spiele. Und zwar:

* 50x größer
* in Farbe
* mit Super Stereo-Sound

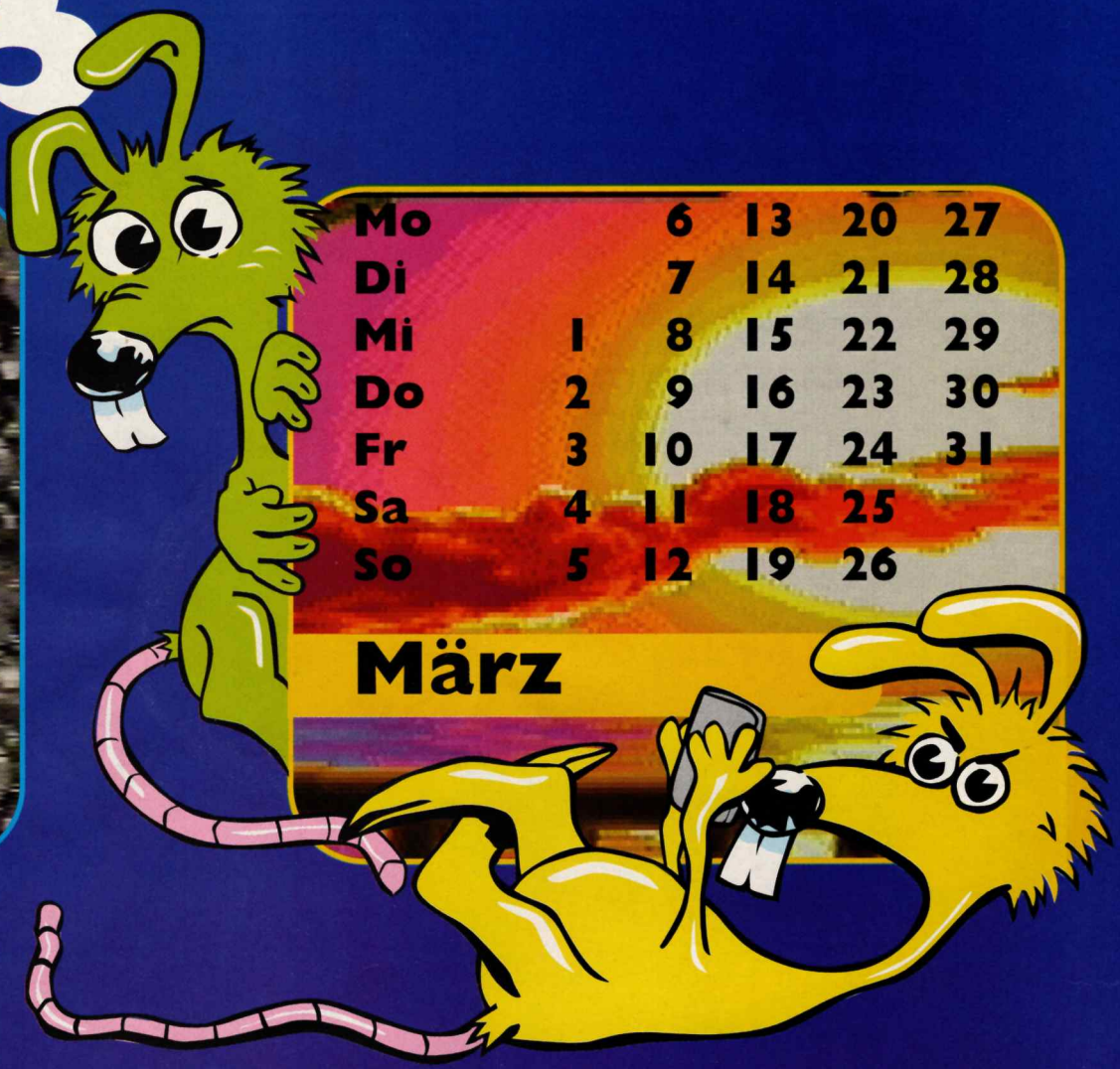
Super GAME BOY

Die Nintendo-Sensation des Jahres!

Nintendo®

ndo® 995

6	13	20	27		
7	14	21	28		
8	15	22			
9	16	23			
0	17	24			
	18	25			
2	19	26			



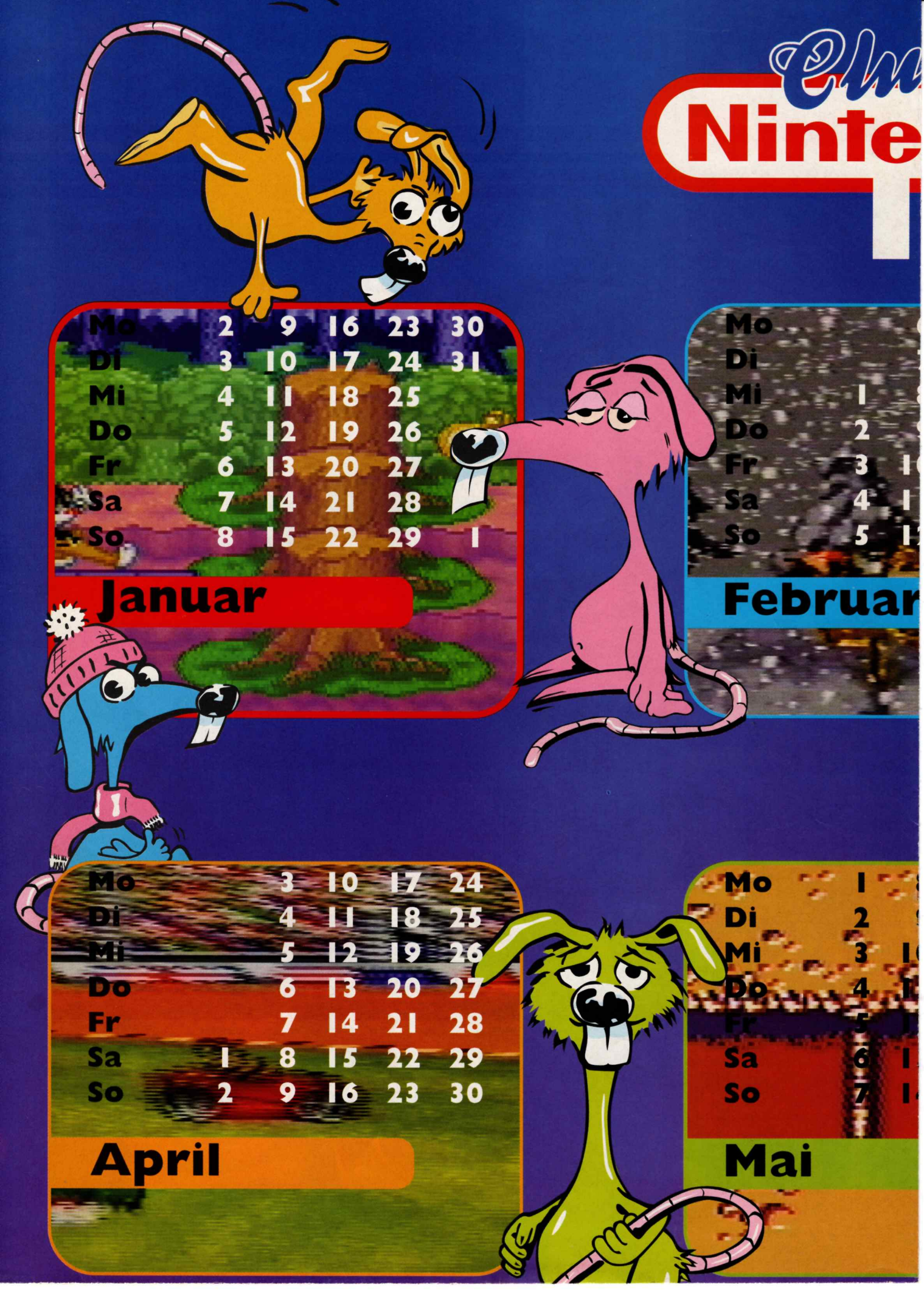
Mo		6	13	20	27
Di		7	14	21	28
Mi	1	8	15	22	29
Do	2	9	16	23	30
Fr	3	10	17	24	31
Sa	4	11	18	25	
So	5	12	19	26	

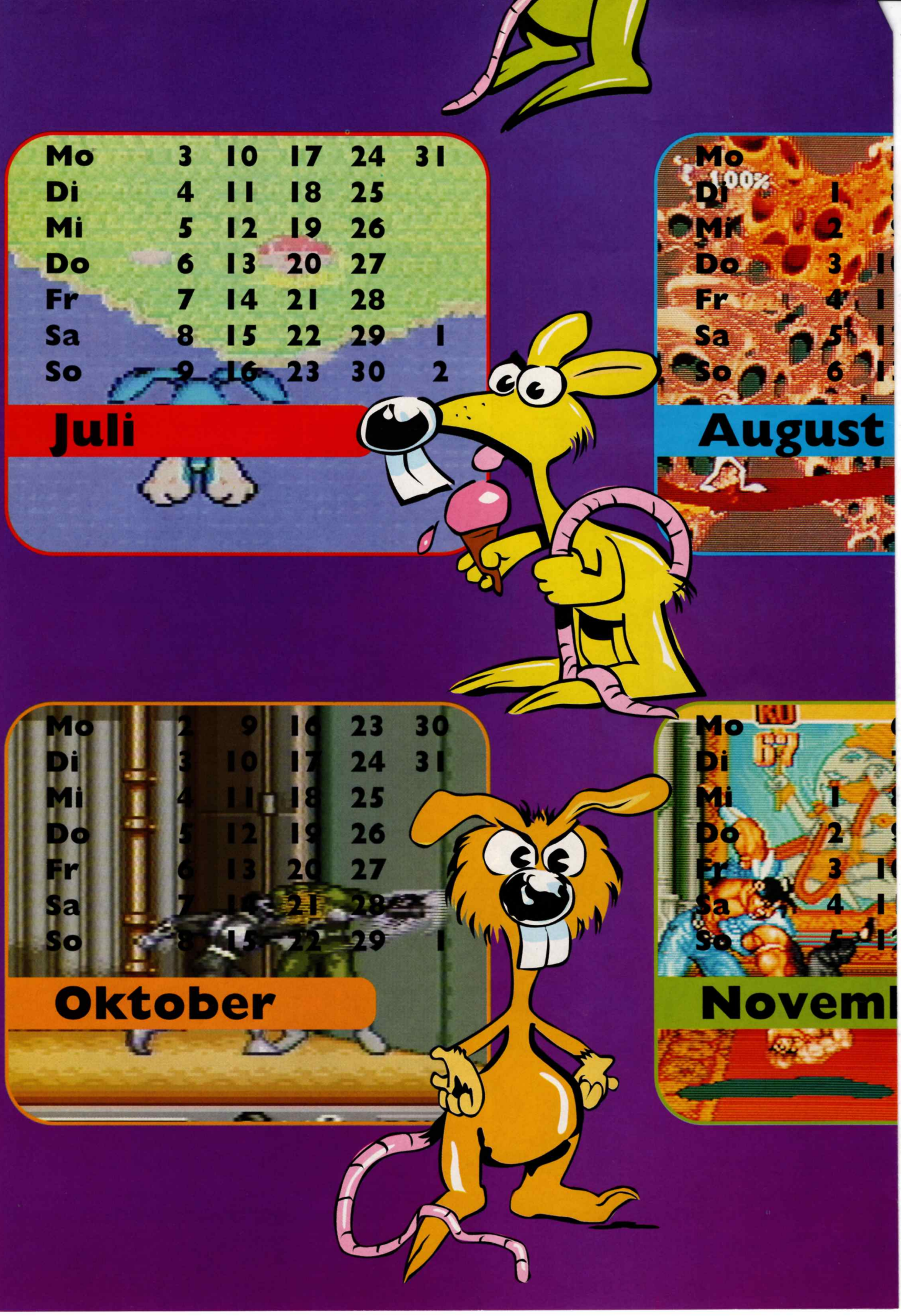
März

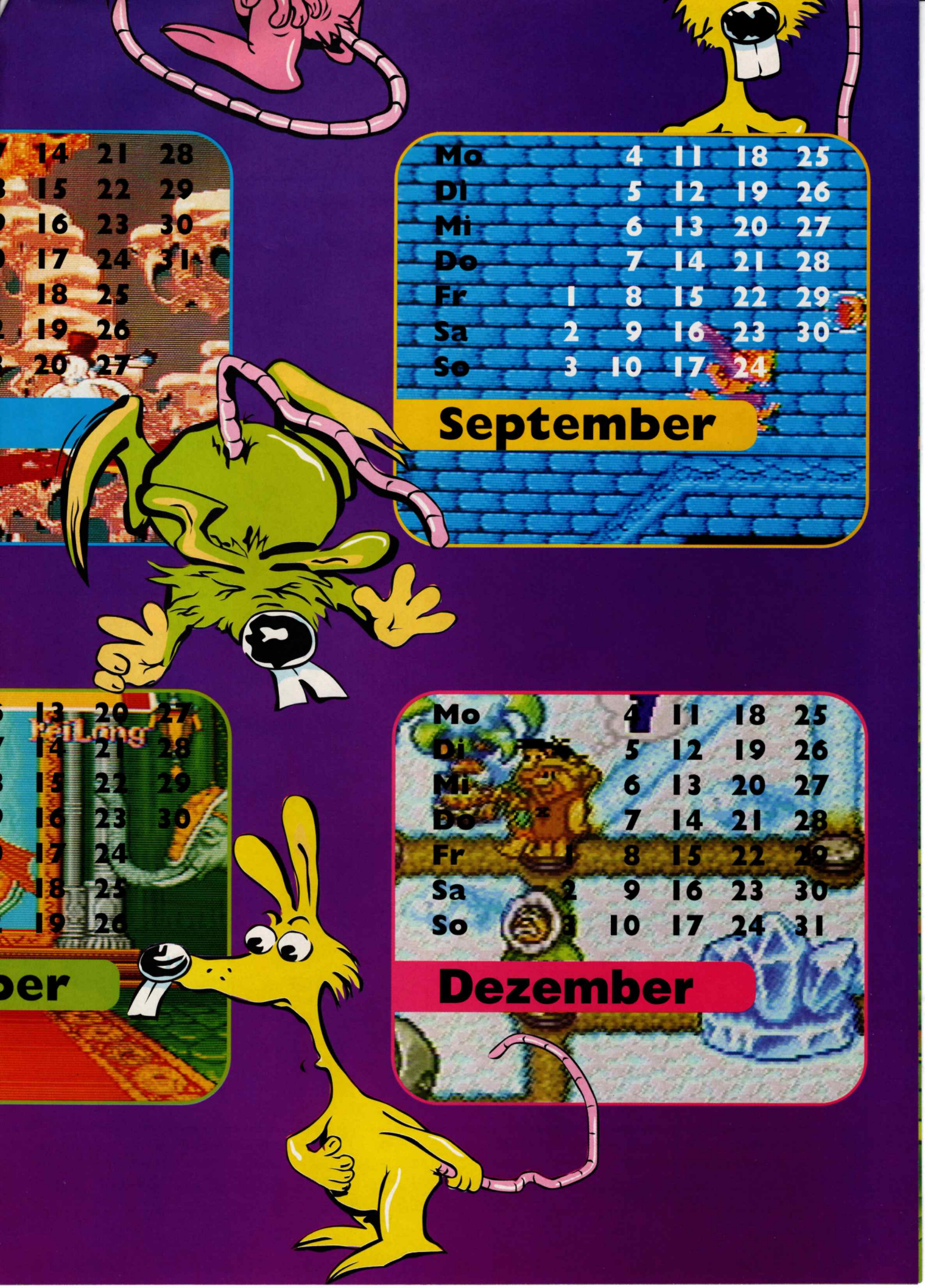
8	15	22	29		
9	16	23	30		
0	17	24	31		
1	18	25			
2	19	26			
3	20	27			
4	21	28			

Mo		5	12	19	26
Di		6	13	20	27
Mi		7	14	21	28
Do	1	8	15	22	29
Fr	2	9	16	23	30
Sa	3	10	17	24	
So	4	11	18	25	

Juni


Ninte
Mo 2 9 16 23 30
Di 3 10 17 24 31
Mi 4 11 18 25
Do 5 12 19 26
Fr 6 13 20 27
Sa 7 14 21 28
So 8 15 22 29 1
Januar
Mo
Di
Mi 1
Do 2
Fr 3
Sa 4
So 5
Februar
Mo 3 10 17 24
Di 4 11 18 25
Mi 5 12 19 26
Do 6 13 20 27
Fr 7 14 21 28
Sa 1 8 15 22 29
So 2 9 16 23 30
April
Mo 1
Di 2
Mi 3
Do 4
Fr 5
Sa 6
So 7
Mai


Mo 3 10 17 24 31
Di 4 11 18 25
Mi 5 12 19 26
Do 6 13 20 27
Fr 7 14 21 28
Sa 8 15 22 29 1
So 9 16 23 30 2
Juli
Mo
Di 1
Mi 2
Do 3
Fr 4
Sa 5
So 6
August
Mo 2 9 16 23 30
Di 3 10 17 24 31
Mi 4 11 18 25
Do 5 12 19 26
Fr 6 13 20 27
Sa 7 14 21 28
So 8 15 22 29 1
Oktober
Mo
Di
Mi 1
Do 2
Fr 3
Sa 4
So 5
Novem


14 21 28
15 22 29
16 23 30
17 24 31
18 25
19 26
20 27
Mo 4 11 18 25
Di 5 12 19 26
Mi 6 13 20 27
Do 7 14 21 28
Fr 1 8 15 22 29
Sa 2 9 16 23 30
So 3 10 17 24
September
13 20 27
14 21 28
15 22 29
16 23 30
17 24
18 25
19 26
ber
Mo 4 11 18 25
Di 5 12 19 26
Mi 6 13 20 27
Do 7 14 21 28
Fr 8 15 22 29
Sa 9 16 23 30
So 10 17 24 31
Dezember

DONKEY KONG
COUNTRY

DOOM